
2 Vollversionen auf DVD: Der erste Kaiser + Das Ding
DARF IN DEUTSCHLAND NICHT FREI VERTRIEBEN WERDEN!
PC Games
Wissen, was gespielt wird
09/04
AUGUST
€ 4,99
DVD
UNZENSIERT! ÜBER 7 GBYTE!
WORLD OF WARCRAFT
Endspurt für Blizzard: Das beste Rollenspiel 2004!
AB 12. AUGUST IM LADEN
2 VOLLVERSIONEN
DOOM 3
KAUFEN ODER NICHT?
> Durchgespielt: 20 Stunden nackte Angst
> Diese Hardware brauchen Sie unbedingt!
Der erste Kaiser
Aufstieg des Reichs der Mitte
DER ERSTE KAISER
Aufbau-Hit: Der China-Kracher der Pharao-Schöpfer!
SIERRA
DAS DING
aus einer anderen Welt
DAS DING
Ego-Shooter: Hochspannung im ewigen Eis!
NEU UND NUR AUF DVD:
PC Games Reporter
TOP-DEMOS AUF DVD:
Panzers Multiplayer-Demo
Arena Wars u. v. m.
GENIALE MODS:
UT 2004, Battlefield ...
VORSCHAU
DIE SIMS 2
So spielt sich die fast fertige Version
FIFA 2005 VS. PES 3
Wie heißt die neue Fußball-Referenz?
GAMES CONVENTION 04
Diese Hits spielen Sie in Leipzig
TEST
(T)RAUMSCHIFF SURPRISE
Comedy-Adventure zum Bully-Film
D-DAY
Packend wie Vorgänger Afrika Korps?
SOLDIERS
Erst nach Patch vernünftig spielbar
HARDWARE
DUELL: ATI VS. NVIDIA
Die neue Grafikgeneration im Test
REVOLUTION BEI INTEL
Was PCI-Express & Co. wirklich bringen
MEHR GRAFIK-POWER
Zwei Nvidia-Karten im PC dank SLI
4 196337 904992 09
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

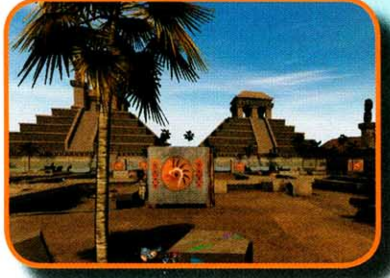
Bringt Farbe ins Spiel!

GOTCHA!

„Beeindruckende Optik“
4Players



Besiege deine Gegner mit High-Tech-Farbmarkierern!



Hol dir den Weltmeistertitel auf abwechslungsreichen Spielorten rund um den Globus!



Schnelligkeit und Taktik: Mit dem richtigen Team spielst du ganz vorne mit!





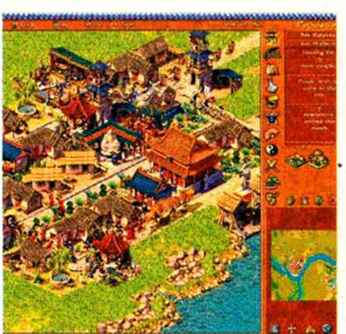


www.gotcha-the-game.de

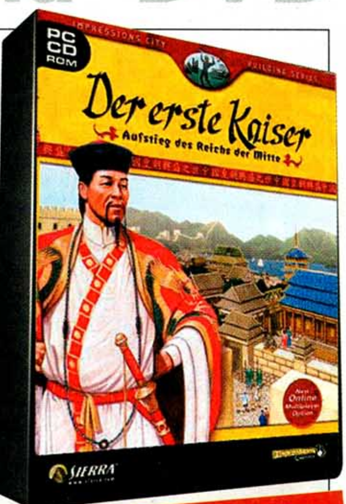
Auf Heft-CD und -DVD

Der erste Kaiser

Anno in China: Prächtiges Aufbau-Spiel!



- Über 40 Einzelspielermissionen in sieben Kampagnen
- Geschichtsträchtige Bauwerke wie die Große Mauer
- Städtebelagerungen mit historischem Gerät
- Spezialeinheiten wie Kung-Fu-Mönche
- Von den Machern legendärer Aufbauspiele wie **Caesar** und **Pharao**



Ihre Seriennummer:
XYP9-FAB6-MYB2-DAB3-6425

Komplettlösung auf Seite 141

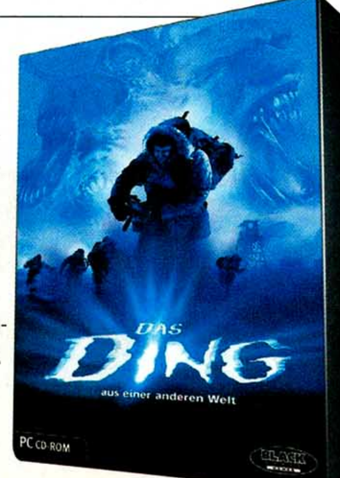
Das Ding



Packender Ego-Shooter im ewigen Eis!



- Elf Levels voller Action, Horror und Spannung
- 15 Waffentypen, bis zu fünf Teammitglieder
- Angst- und Vertrauenssystem simuliert den Zustand Ihrer Kameraden.
- Spannende Storyline mit vielen Wendungen
- Basiert auf der gleichnamigen Carpenter-Verfilmung



Beide Vollversionen finden Sie auf der Video-Seite der DVD.

Komplettlösung auf Seite 143

PC GAMES-REPORTER



Begleiten Sie unsere Redakteure auf ihren Reisen zu den besten Spiele-Entwicklern und werfen Sie exklusive Blicke hinter die Kulissen! Dazu Interviews, Charts, Hardware, Outtakes und der berüchtigte „heiße Stuhl"!

EXKLUSIV AUF PC-GAMES-DVD!

PC Games Reporter

EVE ONLINE

AUF DVD



Holen Sie sich jetzt Ihren persönlichen Zugangs-Code auf www.pcgames.de!

Systemvoraussetzungen: CPU mit 450 MHz, 256 MByte RAM, 1 GByte freien Festplattenplatz, 56K-Modem oder schneller

Sie mögen **X2** und **Freelancer**? Dann testen Sie jetzt das berühmte Online-Spiel und erkunden Sie eine Galaxis voller Abenteuer und Gefahren: 14 Tage lang können Sie sich in der riesigen Science-Fiction-Welt von **Eve** austoben – und das ohne Spielgebühren! Kosten fallen lediglich für den Internet-Zugang an.

TOP-DEMO

Codename Panzers Multiplayer



In diesem Monat nur auf PC-Games-CD und DVD: Probieren Sie aus, wie sich die Taktik-Referenz im Netzwerk und im Internet spielt.

TOP-MODS AUF DVD

NEU

- Battlefield 1942 Grand Prix 2.2 Client
- Battlefield Vietnam: The Junglehunt Map
- Dungeon Siege Mod: Elemental
- Unreal-2-Singleplayer-Kampagne
- Unreal Tournament 2003 (dt.) Deathmatch Map „Dawn"
- Unreal Tournament 2004 (dt.): Mods (Jailbreak, Frag Ops, Deathball, Clonebandits, Alien Swarm)

DAS IST DRAUF:

Vollversionen

Der erste Kaiser	CD 2	DVD
Das Ding	CD 3	DVD

Spielbare Demos

Arena Wars	CD 1	DVD
Chessmaster 10		DVD
Codename Panzers Multiplayer	CD 1	DVD
Radsport Manager 2004		DVD
D-Day		DVD
Gorky Zero	CD 1	DVD
Kicker Manager 2004	CD 1	DVD
Kroet XS	CD 1	DVD
Steinzeit Urlympiade Demo 1	CD 1	DVD
Steinzeit Urlympiade Demo 2	CD 1	DVD

Test-Client

Eve Online (14-Tage Test-Version)		DVD

Videos, Trailer, Reports

Exklusiv auf DVD: „PC Games Reporter"

Vor Ort		
Blitzkrieg 2		DVD
Brothers in Arms (Dallas)		DVD
Brothers in Arms (Normandie)		DVD
D-Day	CD 3	DVD
Need for Speed: Underground 2	CD 1	DVD
Star Wars: Battlefront	CD 1	DVD
Newsflash		DVD
The Moment of Silence, Medieval Lords, Fire Department 2, Xpand Rally, Armies of Exigo, Fußballmanager 2005		
Neu im Laden		
(T)Raumschiff Surprise Periode 1		DVD
Alias		DVD
Kreed		DVD
Soldiers: Heroes of World War 2	CD 1	
World of Warcraft		DVD
Spiele-Trailer		
Brothers in Arms		DVD
Die Sims 2		DVD
Gorky Zero		DVD
Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde		DVD
Playboy: The Mansion		DVD
Psychotoxic		DVD
Richard Burns Rally		DVD
Silent Hunter 3	CD 3	DVD
Splinter Cell 3	CD 3	DVD
STALKER		DVD
Specials		
Pixelpracht: Schlacht um Mittelerde		DVD
Heißer Stuhl: Gerald Köhler		DVD
Hardware: Intel Pentium 4		DVD
Lesercharts		DVD
Outtakes		DVD

Updates

Colin McRae Rally 04 v1.01 (int)	CD 3	DVD
Crusader Kings v1.03b (d)	CD 3	DVD
Ground Control 2 Operation Exodus v1.007 (d)	CD 3	DVD
Ground Control 2 Savegame Fix	CD 3	DVD
Joint Operations - v1.2.0.6 (int)	CD 3	DVD
Joint Operations 1.2.0.7 (int)	CD 3	DVD
Kicker Manager 2004 editor v1.021 (d)	CD 3	DVD
Kicker Manager 2004 v1.021 (d)	CD 3	DVD
Kreed Patch #1 (d)	CD 3	DVD
Massive Assault network client v1.2.209 (int)	CD 3	DVD
NBA Live 2004 v1.0.0.4 (d)	CD 3	DVD
No Man's Land v1.1 (d)	CD 3	DVD
Pax Romana v1.02 (d)	CD 3	DVD
Prince of Persia: Sands of Time GeForce6800 fix	CD 3	DVD
Singles v1.5 (d)	CD 3	DVD
Soeldner: Secret Wars v28610 (int)	CD 3	DVD
Soldiers Heroes of World War 2 v1.12.2 (int)	CD 3	DVD
Spartan v1.017 (d)	CD 3	DVD
Splinter Cell Pandora Tomorrow v1.3 (eu)	CD 3	DVD
Unreal Tournament 2004 v3236 (int)	CD 3	DVD
Warcraft 3: The Frozen Throne v1.16a (d)	CD 3	DVD
Warcraft 3: Reign of Chaos v1.16a (d)	CD 3	DVD
Warlords Battlecry 3 (int)	CD 3	DVD

Treiber

Ati Catalyst 4.3 Win9xMe	CD 3	DVD
Nforce System Utility 1.08.5 Win98ME2KXP		DVD
Nforce System Utility 1.08.5 Win98SEME		DVD
Nforce Treiber 4.20 Win9xMe		DVD
Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win9xMe	CD 3	DVD
Sis650740 Grafiktreiber 2.21 Win9xMe		DVD
VIA Hyperion 4in1 4.35v Win9xMe		DVD
Ati Catalyst 4.7 Win2KXP	CD 3	DVD
Nforce System Utility 1.08.5 Win98ME2KXP		DVD
Nforce Treiber 4.24 Win2kXP		DVD
Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win2KXP	CD 3	DVD
Sis650740 Grafiktreiber 2.21 Win2KXP		DVD
VIA Hyperion 4in1 4.51v Win2KXP		DVD

Tools

Ati Refresh Fix 0997	CD 3	DVD
Irfan View 391	CD 3	DVD
PopUp Stopper Basic	CD 3	DVD
Wallpapers		DVD
WinDVD (Trial)		DVD
Winzip		DVD
Adobe Reader 6.0		DVD
DirectX 9.0b		DVD
Open Office 1.1.2		DVD
Cpu-z 1.21	CD 3	DVD
Refreshlock 2.02	CD 3	DVD
Rivatuner 2 RC 14.3	CD 3	DVD
moreBENCH LX 4.18	CD 3	DVD
Opera 7.5		DVD
Prime95 23.8	CD 3	DVD
Fraps 1.9D	CD 3	DVD
Refreshforce 1.10	CD 3	DVD
Fraps 2.11 Demo	CD 3	DVD
Pegasus Mail 4.12a	CD 3	DVD
rTool 0.9.9.8 RC0	CD 3	DVD
My IE 2 09.18.20	CD 3	DVD

Mod-Special

Battlefield Vietnam		DVD
Battlefield 1942		DVD
Unreal 2		DVD
UT 2003 (dt)		DVD
UT 2004 (dt)		DVD
Dungeon Siege		DVD

Screenshot-Galerien auf DVD:

Alias, Arena Wars, D-Day, Gotcha, Knights of Honor, Medieval Lords, Rollercoaster Tycoon 3, Traumschiff Surprise, World of Warcraft

DOOM 3

S. 36

Härter. Schöner. Aber besser? In unserem großen Special erfahren Sie auf zehn Seiten alles über das meisterwartete Spiel dieses Sommers: id Softwares **Doom 3**!



S. 24 + 110

(T)RAUMSCHIFF SURPRISE

Wie gut das Spiel zu Michael "Bully" Herbigs neuestem Kinofilm ist, erfahren Sie in unserem Test auf Seite 110. Und auf Seite 24 erwartet Sie ein lukratives Gewinnspiel.



S. 64

FUSSBALL-MANAGER 2005

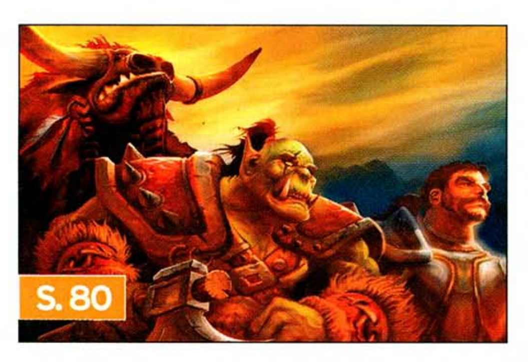
Zahlreiche Neuerungen verspricht der jüngste Spross von EA Sports' **Fußballmanager**-Serie. Wir plauderten mit Gerald Köhler über die Neuheiten in der diesjährigen Auflage.

TITELSTORY

AKTUELLES

TEST

INHALT 09/2004


S. 80

WORLD OF WARCRAFT

Auf nach Azeroth! Wir haben uns bereits mehr als drei Monate vor der Veröffentlichung in der legendenreichen Fantasy-Welt des kommenden Online-Rollenspiel-Hits umgesehen.



S. 156

PENTIUM-PARTY

Intel will mit dem neuen Pentium 4 für den Sockel 775 dank DDR2-Speicher und PCI-Express-Grafikkarten den Hardware-Markt revolutionieren. Ob's klappt, lesen Sie in unserem Special ab Seite 156.


S. 58

DIE SIMS 2

Wie das Leben so spielt: US-Korrespondent Lenhardt probierte bei Maxis den zweiten Teil der spaßigen Simulation aus. Ab Seite 58 schildert er Ihnen seine Eindrücke.

TIPPS & TRICKS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TESTS

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT



editorial

Und fürchtet euch nicht...

Freitag | 09. Juli 2004

Der Countdown läuft unerbittlich: In zwei Monaten – genauer: am 16. September – müssen Lucy Bradshaw und Jonathan Knight von Maxis ihr Meisterstück abliefern – **Die Sims 2**. Bei einer Audienz im EA-Hauptquartier fand US-Korrespondent Heinrich Lenhardt ausreichend Zeit, um seine Sims-Familie zu züchten. Mehr ab Seite 58!

Mittwoch | 14. Juli 2004

Ganze zwei Spielemagazine in Deutschland werden monatlich von mehr als einer Million Spiele-Fans gelesen – PC Games gehört auch in diesem Jahr dazu. Das hat das Allensbacher Institut in der jährlichen AWA-Studie herausgefunden. Und: Die Heft-Verkäufe haben im zweiten Quartal 2004 angezogen – gegenüber dem Vorjahreszeitraum um rund 40.000 Hefte (IVW II/04). Damit das so bleibt, haben wir PC Games einer seit Monaten vorbereiteten Frischzellenkur unterzogen. Dazu hat die Redaktion jede Menge Leserbefragungen durchgeführt, Foren gelesen, Leserbriefe ausgewertet und Testläufe arrangiert. Herausgekommen ist eine Fülle an Ideen – in dieser Ausgabe starten wir mit zehn konkreten Verbesserungen. Details lesen Sie ab Seite 22.

Donnerstag | 15. Juli 2004

In einem Hotel in Slough, in der Nähe von London: Als eine der weltweit ersten Redaktionen spielen wir schon jetzt die fertige Version von **Doom 3**. Einen Tag später, kurz vor dem Rückflug unserer Shooter-Experten nach Deutschland, flimmert dann der Abspann über die Monitore. In Deutschland erscheint das ungeschnittene **Doom 3** am 12. August, in den USA wird der brutale id-Shooter bereits ab 2. August ausgeliefert. Ganz Patrioten, haben die Texaner rund um John Carmack eine (dort nicht unübliche) Exklusiv-Vereinbarung mit einem US-Magazin geschlossen, das dann auch brav 94 Punkte vergeben hat. Auf derartige Exklusiv-Deals lässt sich PC Games nicht ein. Das Problem: Unsere Ausgabe 09/04 liegt bereits ab 28. Juli am Kiosk aus – und damit mehr als zwei Wochen vor dem **Doom 3**-Verkaufsstart. Entwickler id Software stellt daher eine Vorbedingung an die als kritisch geltende deutsche Fachpresse: keine Gesamtwertung vor der Veröffentlichung. Das hindert uns natürlich nicht an definitiven Aussagen: Im großen **Doom 3**-Special ab Seite 36 werden Sie viele Dinge erfahren, die Sie garantiert nirgendwo anders lesen, erst recht nicht zu diesem Zeitpunkt. Wir sagen Ihnen, ob man **Doom 3** haben muss – oder nicht. Für wen sich der Horror-Shooter eignet – und für wen nicht. Übrigens: Slough bedeutet übersetzt so viel wie „Sumpfloch" – eine passendere Umgebung für die **Doom**-Premiere hätte man kaum finden können ...

Montag | 19. Juli 2004

In genau einem Monat startet die Games Convention 2004 in Leipzig, die einzige Gelegenheit, bei der Sie Weihnachtshits wie **Need for Speed Underground 2**, **Die Siedler: Das Erbe der Könige**, **Schlacht um Mittelerde**, **Full Spectrum Warrior** und **World of Warcraft** schon jetzt ausprobieren können. Alle namhaften Spiele-Hersteller versprechen ausreichend Anspiel-Stationen, Shows, Gewinnspiele und Prominenz aus Funk und Fernsehen. PC Games ist mit Kamerateams vor Ort – Ihre Chance, eine Statistenrolle in unserem neuen DVD-Magazin „PC Games Reporter" zu ergattern.

Viel Spaß mit vielen spannenden Neuheiten und natürlich mit der druckfrischen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

HEINRICH LENHARDT ...



... hat Geldbäumchen gezüchtet, zwei Teenies verkuppelt und es zum Kleinkriminellen gebracht: Vom exklusiven Sims-2-Termin bei Maxis bringt er jede Menge frische Infos mit (Seite 58).

CHRISTIAN SAUERTEIG ...



... hat ein Rendevouz in Paris: Vivendi Universal zeigt unter anderem den Vietnam-Shooter Men of Valor (Vorschau auf Seite 68) und gewährt erste Einblicke in den UT-2004(dt.)-Rivalen Tribes 3.

THOMAS WEISS ...



... befindet sich an einem geheimen Ort in London und spielt gerade das begehrteste Spiel dieses Sommers: Doom 3. Unser Special mit allen Fakten zum Verkaufsstart beginnt ab Seite 36.



Entfesseln Sie die volle Leistung Ihrer Spiele.



GRATIS
Dell™ 720 Farbdrucker
bei Online-Bestellung*

*Limitiert auf ausgewählte Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde, gültig solange Vorrat reicht.

Hintergrundbild ist entnommen aus Tom Clancy's Splinter Cell™ Pandora Tomorrow™. 2004 Ubisoft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorrow™, Ubisoft und das Ubisoft Logo sind Marken der Ubisoft Entertainment in den USA und/oder in anderen Ländern. Alle weiteren Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer.

* Angebot ohne Monitor

NEU Dimension XPS *Enthusiast*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM³);CD²))
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - Dell™ 2001FP HAS, 21" TFT ab 869 €
- Onboard 10/100/1000 Ethernet Anschluss
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon™ X300SE™, TV Out & DVI
- Creative Audigy™ 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW & 3.5" Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM³); CD²)), Antivirensoftware
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

1.999€ Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 174 €⁵⁾
- Microsoft® Windows® XP Professional und Office 2003 Basic Edition (OEM³); CD²)) + 267 €⁵⁾
- 500 GB** Serial-SATA, Stripe Raid 0 + 325 €⁵⁾
- 3 Jahre Vor-Ort Service + 101 €⁵⁾

Finanzierung schon ab 63,96€ mtl.⁶⁾

E-Value™: PPDE5-D0832

DELL™ INSPIRON™ 9100 *SUPERB*





- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1MB Level2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM³);CD²))
- Microsoft® Works 7.0 (OEM³);CD²))
- 512 MB DDR-SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Festplatte
- 15,4" UltraSharp™ WSXGA+ Display (1680x1050)
- 128 MB ATi® Mobility™ Radeon™ 9700 Grafik
- Combo-Modul mit 8x DVD+RW & 24/10/24x CD-RW
- 4xUSB 2.0, DVI, TV-Out, Firewire, IR, Dual-Point
- LiIon Akku mit 96 Wh & integriertem Subwoofer
- Dell™ Wireless 1350 802.11 b/g Mini-PCI WLAN Karte

1.749€ Systempreis, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Farbdrucker*

Krasse Upgrades

- NEU! 256MB ATi® Mobility™ Radeon™ 9800 Grafikkarte + 174 €⁵⁾
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM³); CD²)) + 267 €⁵⁾
- AVM Fritz!Card PCMCIA ISDN Karte + 199 €⁷⁾
- Mit 15,4" UltraSharp™ WUXGA TFT-Display (1920x1200) + 81 €⁵⁾
- 3 Jahre Complete Care™⁴⁾ + 197 €⁵⁾

Finanzierung schon ab 55,96€ mtl.⁶⁾

E-Value™: PPDE5-N0851

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 24.08.2004. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™ und Inspiron™ sind Marken der Dell Corporation. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Centrino, das Intel Centrino Logo, Pentium und Celeron sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. *Angebot limitiert auf ausgewählte Dell™ Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde, gültig solange Vorrat reicht. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. ¹⁾Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfallaufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. ²⁾Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Computern installiert werden. ³⁾Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). ⁴⁾CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). ⁵⁾Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. ⁶⁾Effektiver Jahreszins nur 9,9 % (Laufzeit 36 Monate). Gültig ab 300 € Bestellwert. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. ⁷⁾Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 17 € bei Druckern und 23 € bei CRT- und LCD-TV-Monitoren.

Rome: Total War

Römer gegen Römer, Freunde gegen Freunde, Väter gegen Söhne: Wenn in Rome: Total War der Bürgerkrieg ausbricht, stehen sich ehemalige Verbündete als erbitterte Feinde gegenüber. Auf dieser beeindruckenden Nahaufnahme treffen die Armeen der Familie Scipius (rote Rüstungen und Banner) und Julius (blaue Rüstungen) in einer offenen Feldschlacht aufeinander. Besonders gut sind hier die Animationen der einzelnen Soldaten zu erkennen: Anstelle von einfache Schlagbewegungen schwingen die Kämpfer gezielt ihr Schwert, blocken Hiebe mit Schildern ab oder geraten bei harten Treffern ins Straucheln.

Entwickler .... Creative Assembly
Anbieter .... Activision
Termin .... September 2004

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



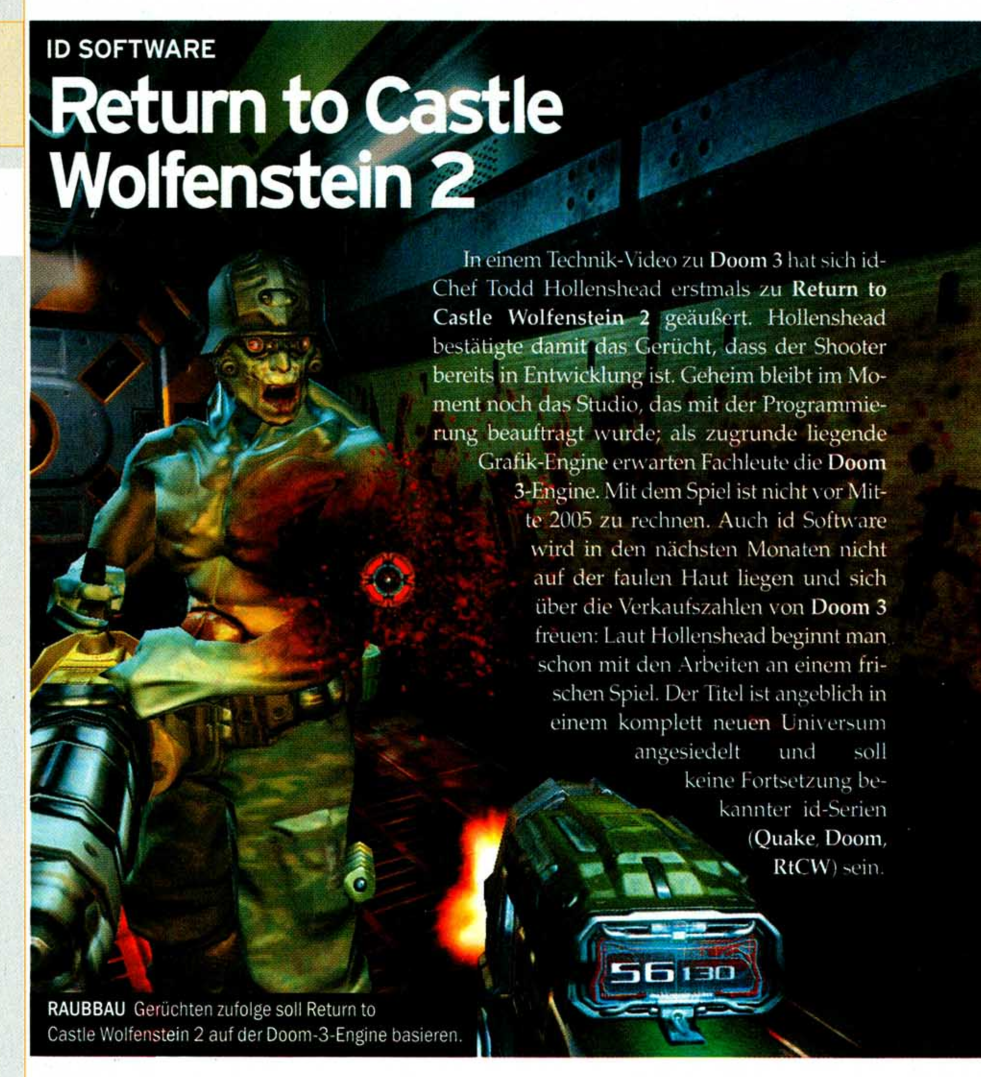
Gegen den Trend:
Doom 3 kommt zu spät

Doom 3 ist fertig und wird weltweit in der ersten August-Woche ausgeliefert, so die frohe Botschaft, mit der id Software und Activision Mitte Juli Millionen Spielefans in Verzückung versetzten. Einzig wir Alteuropäer haben Grund zum Schmollen: Hierzulande erscheint der neben Half-Life 2 wohl meisterwartete Titel des Jahres nicht am 5., wie in den USA, oder einen Tag später, wie in Großbritannien, sondern erst am 12. August. Während also in englischsprachigen Foren rund um den Globus schon längst über den sicher „mind-boggling" Endgegner geschwärmt wird, schmachten wir noch vor Trailern und Screenshots. Was mir bei dieser Vorgehensweise seitens id und Activision ganz und gar nicht klar wird: Warum begründet man diesen Schritt wenigstens nicht?
Eine einfache Stellungnahme wie „Das deutsche Handbuch ist noch nicht fertig übersetzt" oder „Es liegt nur am längeren Frachtweg" hätte gereicht, um Spekulationen und den Unmut der Spieler in Grenzen zu halten. Die Folgen sind offensichtlich: Vor noch gar nicht langer Zeit jammerte die Spiele-Industrie über Grauimporte und setzte teilweise sogar Rechtsmittel ein, um solche Importe zu unterbinden.
Wirklich entschuldigt ist man für solche Verzögerungen jedoch nicht – es kann ja vergleichsweise zu einer Spiele-Großproduktion technisch oder organisatorisch tatsächlich nicht anspruchsvoll sein, ein Manual zu drucken oder per Luftfracht zumindest eine Erstauslieferungsmenge in Europa zeitgleich zum US-Termin an den Start zu bringen. Wieso schneiden sich die Macher des wohl wichtigsten Technologie-Trägers im Spielebereich ins eigene Fleisch?
Ich möchte gar nicht wissen, welche Schalter und Hebel manche id-Fans in Bewegung setzen werden, nur um Doom 3 eine Woche früher spielen zu können. Einzige Alternative für besonders Eilige ist der nicht immer problemlose Weg über einen Importhändler.
Glücklicherweise ist Doom 3 in diesem Punkt inzwischen eher die Ausnahme in allen Bereichen der Unterhaltungsmedien. Immer mehr Spiele und Kinofilme starten weltweit gleichzeitig. Bei guter Logistik, sprich gleichzeitiger Produktion der verschiedenen Fassungen bedeutet eine synchronisierte Veröffentlichung für niemanden längere Wartezeiten, unterbindet Importe und hemmt zumindest die Neigung zur Raubkopie mangels Einkaufsmöglichkeit des Spiels beim heimischen Handel. Bleibt zu hoffen, dass dieser Trend sich in Zukunft fortsetzt und sich bald auch deutsche Spieler schon in der ersten Woche der internationalen Veröffentlichung über „umwerfende" Endgegner freuen dürfen.

ID SOFTWARE

Return to Castle Wolfenstein 2

In einem Technik-Video zu **Doom 3** hat sich id-Chef Todd Hollenshead erstmals zu **Return to Castle Wolfenstein 2** geäußert. Hollenshead bestätigte damit das Gerücht, dass der Shooter bereits in Entwicklung ist. Geheim bleibt im Moment noch das Studio, das mit der Programmierung beauftragt wurde; als zugrunde liegende Grafik-Engine erwarten Fachleute die **Doom 3**-Engine. Mit dem Spiel ist nicht vor Mitte 2005 zu rechnen. Auch id Software wird in den nächsten Monaten nicht auf der faulen Haut liegen und sich über die Verkaufszahlen von **Doom 3** freuen: Laut Hollenshead beginnt man schon mit den Arbeiten an einem frischen Spiel. Der Titel ist angeblich in einem komplett neuen Universum angesiedelt und soll keine Fortsetzung bekannter id-Serien (**Quake**, **Doom**, **RtCW**) sein.



RAUBBAU Gerüchten zufolge soll Return to Castle Wolfenstein 2 auf der Doom-3-Engine basieren.

ULTIMA-TIVER PLAN

Garriott will nach Europa

Nicht nur Spiele-Veteranen werden sich erinnern: Designer-Legende Richard Garriott (Foto) war mit seinen **Ultima**-Spielen für die schlaflosen Nächte zahlloser Rollenspieler verantwortlich. Nun will der Texaner, inzwischen beim koreanischen Unternehmen NCSoft angestellt, Europa erobern: Das Studio soll auch uns mit deren Online-Rollenspielen beglücken, die in Fernost bereits reißenden Absatz und Teilnehmerzahlen in Millionenhöhe finden. Garriotts Lieblingsprojekt **Tabula Rasa** wird aber nicht das erste Online-Game für Europa sein. Vielmehr starten gegen Ende des Jahres **Lineage 2** und **City of Heroes**.

MOLYNEUX

Lionhead vor Übernahme?

Laut dem britischen Handelsmagazin **MCV** stehen die Lionhead Studios (**Black & White**), gegründet von Peter Molyneux, vor der Übernahme durch einen großen Publisher. Im Gespräch sind unter anderem Activision, Eidos und Microsoft. Peter Murphy, Finanzchef bei Lionhead, dementierte diese Meldung allerdings als unbegründetes Gerücht.

ROLLENSPIEL

Fallout 3 von Bethesda

Tot oder lebendig? Lange Zeit wusste niemand, wie es um das Schicksal von **Fallout 3** bestellt ist. Jetzt brachte Interplay mit einer Pressemitteilung Klarheit: Demnach wurde die Entwicklung in die rollenspielerprobten Hände von Bethesda gelegt, die bereits mit **Morrowind** ihre Kompetenz im Genre unter Beweis gestellt haben. Der dritte Teil des Endzeit-Rollenspiels soll parallel zum nächsten **Elder Scrolls**-Titel programmiert werden. Spielerische Details sind noch nicht bekannt.

BUNDESPRÜFSTELLE FÜR JUGENDGEFÄHRDENDE MEDIEN

BPjM feiert Jubiläum

Die BPjM ist 50 geworden: Am 9. Juli jährte sich die erste Prüfsitzung der BPjM zum 50. Mal. Familienministerin Renate Schmidt: „Die Bundesprüfstelle setzt sich seit nunmehr 50 Jahren mit großem Sachverstand und großer Ausgewogenheit für den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor gefährdenden Medieninhalten ein." Der Index umfasst derzeit mehr als 5.300 Spiele, Filme und andere Medien. Als Vorsitzende der Bonner Behörde fungiert nach wie vor Elke Monssen-Engberging (rechts).



GAMES CONVENTION

Orchester statt Spielmannszug zur Spielemesse

Der Startschuss für die diesjährige Games Convention vom 19. bis zum 22. August (siehe auch Seite 26) fällt wie im letzten Jahr im Rahmen eines großen Eröffnungskonzerts. Das FILMharmonic Orchestra Prag, ein spieleerfahrener Zusammenschluss von Musikern großer Symphonieorchester (Foto), setzt diesmal die Harmonien von Top-Titeln wie **Final Fantasy**, **Metal Gear Solid** oder **Super Mario Brothers** um. PC-Spieler dürfen insbesondere den Klängen eines **Monkey Island** - Medleys und dem Titelsong von **Max Payne 2** lauschen. Erstmals kommt auch der deutsche Spielemusiker Chris Hülsbeck zu akustischen Ehren: Seine **Turrican**-Tracks werden ebenfalls vom Orchester gespielt. Geleitet wird das Orchester von Maestro Andy Brick. Tickets für das Symphonic Games Music Concert im Leipziger Gewandhaus sind unter www.gewandhaus.de erhältlich.



„The Rock" im Doom-Film

Ex-Wrestler Dwayne Johnson alias The Rock (**Scorpion King, Welcome to the Jungle**) verriet dem englischen Film-Magazin **Empire**, dass er möglicherweise in der geplanten Film-Umsetzung zu **Doom** mitspielen wird. Nähere Details zum Film oder seiner Rolle wollte Johnson jedoch nicht preisgeben.

Hoekstra verlässt Raven

Kenn Hoekstra verlässt seinen Arbeitgeber Raven Software. Nach sieben Jahren will sich der zuletzt mit **Quake 4** betraute Entwickler „neuen Aufgaben zuwenden". Hoekstra war maßgeblich an der Entstehung von Titeln wie **Elite Force** und der **Jedi Knight**-Reihe beteiligt und gilt als einer der renommierten 3D-Experten in der Spiele-Szene.

Freespace 3 in der Mache?

Derek Smart von 3000AD steht nach eigenen Angaben in Verhandlung mit dem finanziell stark angeschlagenen Publisher Interplay über den Verkauf der **Freespace**-Lizenz. Interplay, das zum ebenso strauchelnden französischen Unternehmen Titus Interactive gehört, hatte in der Vergangenheit bereits mehrfach Spielerechte abgetreten, darunter die **Matrix**-Rechte an Atari. Ob ein von Smart und seinem Team entwickelter dritter Teil der Weltraum-Simulation an den Erfolg der Vorgänger anknüpfen könnte, ist aufgrund der zuletzt enttäuschenden Spiele von 3000AD (u. a. **Battlecruiser Millenium**) allerdings fraglich.

Comeback der Rennspiel-Experten

Totgesagte leben länger: Dave Kaemmer, Chef der zunächst zu Sierra On-Line gehörenden, aber dann eingestampften Papyrus-Studios (**NASCAR Series**, **Grand Prix Legends**), hat mithilfe prominenter Geldgeber die Rechte an sämtlichen Papyrus-Rennspielen von Vivendi zurückgekauft. Unter Kaemmers Leitung werkelt bereits ein Team an einem noch geheimen Rennspiel-Projekt, das im Jahr 2006 auf den Markt kommen soll.

Gold-Award für Far Cry (dt.)

Für Spiele, die sich zwölf Monate nach ihrer Veröffentlichung über 100.000 Mal verkaufen, zückt der Verband der Unterhaltungssoftware in Deutschland (VUD) Gold-Auszeichnungen. Insgesamt wurden diesmal zwei Awards für PC-Spiele vergeben, darunter einer an das grafisch wegweisende **Far Cry (dt.)**. Der zweite ging an den Mehrspieler-Shooter **Battlefield Vietnam**.

Magath beerbt Calmund

Nach dem FC Bayern vertraut jetzt auch EA Sports auf Trainer Felix Magath: Die Entwickler der **Fußballmanager**-Serie haben den Neu-Münchner als Titelfigur für den **Fußballmanager 2005** angeworben. Er beerbt damit den ehemaligen Leverkusen-Manager Reiner Calmund, der die Verpackung der Vorjahres-Fassung formatfüllend zierte. Der **Fußballmanager 2005** erscheint voraussichtlich im vierten Quartal 2004 und wird unter Leitung von Gerald Köhler bei Electronic Arts in Köln produziert. Ein Interview zum **Fußballmanager 2005** finden Sie auf Seite 64.

Update

Counter-Strike: Source
(Valve/3. Quartal 2004)

Valve plant einen Beta-Test zu **Counter-Strike: Source**, an dem alle Besitzer des Singleplayer-Ablegers **Condition Zero** teilnehmen können. Sobald die Testphase beginnt, starten Sie die Beta über ein entsprechendes Symbol im Verzeichnis „My Games“ von Steam. Als Hardware-Anforderungen gibt der Hersteller einen Prozessor mit 1.200 MHz, 256 MByte Speicher und eine DX7-Grafikkarte an. Für alle Details sollten es hingegen ein 2.400-MHz-Prozessor, 512 MByte und eine moderne DX9-Grafikkarte sein.

Dungeon Siege 2
(Gas Powered Games/4. Quartal 2004)

Technisch setzt **Dungeon Siege 2** keine wirklich neuen Maßstäbe. Dafür wird die Umgebung mit hoch aufgelösten Texturen und zahlreichen Landschaftsdetails wie Gräsern und Büschen veredelt. Hübsche Lichteffekte setzen die Zaubersprüche gekonnt in Szene. Zudem beweist Entwickler Gas Powered Games wie im actionbetonten Vorgänger seine Vorliebe für stramme Fantasy-Monster.

Playboy: The Mansion
(Arush Entertainment/3. Quartal 2004)

Auf der frisch ins Netz gestellten Webseite zu **Playboy: The Mansion** hat Ubisoft neue Details zur Wirtschaftssimulation veröffentlicht. So wird man ähnlich wie in **Die Sims 2** vor dem eigentlichen Spielstart ein beliebiges Anwesen errichten können – ob weitläufiger Palast oder kuscheliges Liebesnest, bleibt ganz Ihnen überlassen.

The Movies
(Lionhead Studios/2005)

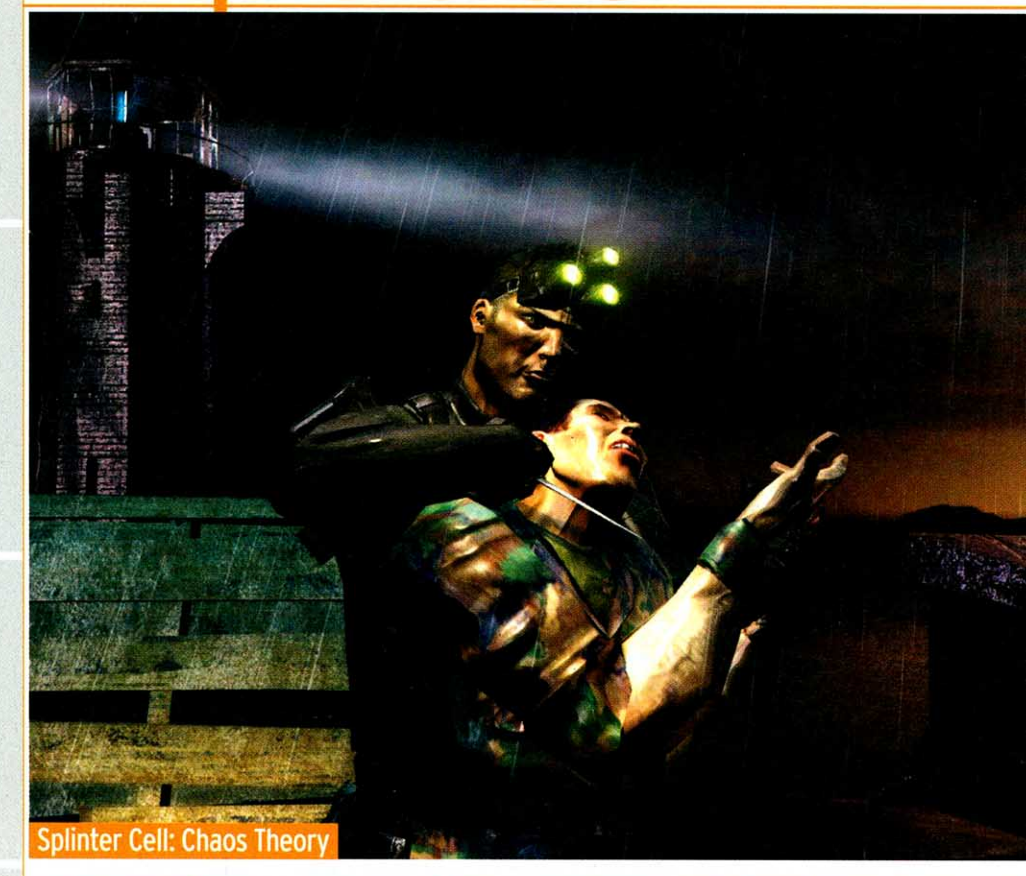
Neue Bilder vom Set: Für angehende Filmemacher hält Entwickler Lionhead zahlreiche neue Eindrücke von **The Movies** bereit. Neben der Kulisse einer idyllischen Kleinstadt zeigen die gerenderten Artworks ein Bankgebäude und das Innere einer U-Bahn.

Pacific Storm
(Lesta Studio/Februar 2005)

Das russische Entwickler-Team von Lesta veröffentlichte neue Bilder zum optisch beeindruckenden **Pacific Storm**. Ungewöhnlich an dem Titel ist der Genre-Mix: Sie schwingen sich nicht nur als Pilot ins Cockpit unterschiedlicher Flieger und Schlachtschiffe, sondern lenken auch mehrere Einheiten aus der Vogelperspektive, ähnlich wie in einem Echtzeit-Strategiespiel. Die neuen Bildschirmfotos sollen den Detailgrad der Maschinen und die enorme Weitsicht im Spiel demonstrieren.

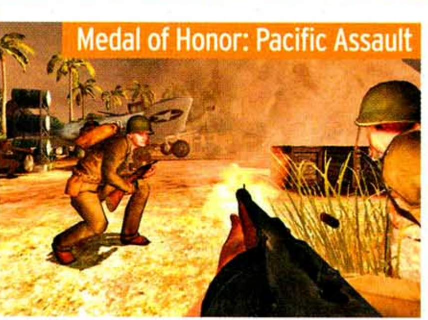
Splinter Cell: Chaos Theory
(Ubisoft/Dezember 2004)

Dass Teil 3 von Ubisofts **Splinter Cell**-Serie zu Weihnachten dieses Jahres erscheinen soll, ist schon länger bekannt. Jetzt wurde auch der Untertitel enthüllt: **Chaos Theory**. Als wichtigste Features stehen eine komplett interaktive Spielumgebung, ein offenes Leveldesign sowie einen kooperativer Mehrspieler-Modus auf dem Plan.


Splinter Cell: Chaos Theory




Battlefield 2


Medal of Honor: Pacific Assault



Vivisector


Counter-Strike: Source

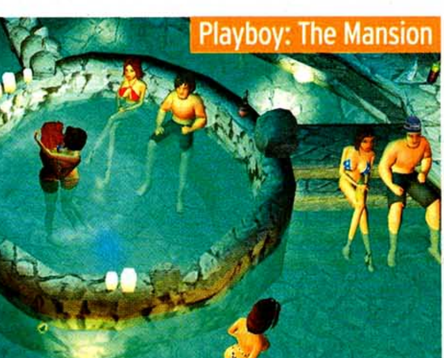
Bleiben Sie auf dem Laufenden: Der Titel unserer Rubrik „Update" ist Programm – hier gibt's die neuesten Meldungen aus den Studios plus aktuelle Bilder!



Half-Life 2


Dungeon Siege 2




Playboy: The Mansion


Pacific Storm


Tribes Vengeance

Half-Life 2
(Valve/August 2004)

Doom 3 meistert Licht- und Schattenspiele mit Bravour, jetzt will Valve zeigen, dass der Ego-Shooter **Half-Life 2** mithalten kann: Die Entwickler veröffentlichten ein neues Bild, in dem zwei Aliens unter einer Lampe stehen. Bemerkenswert ist die geschuppte Oberfläche der Viecher, die vor allem im Lichtschein die Vorzüge des Bump Mappings offenbart: Dadurch entsteht eine realistische Tiefenwirkung.

Battlefield 2
(DICE/Mai 2005)

Neue Augenzeugenberichte zum grafisch aufwendigen Mehrspieler-Shooter: Wie deformierbar die Spielwelt ist, wurde uns anhand einer Brücke demonstriert, die durch Sprengungen und Luftangriffe immer mehr Lücken bekam. Außerdem präsentierte der Entwickler, was man alles mit steuerbaren Zivilfahrzeugen anstellen kann: Beim unbewaffneten Müllaster kommt so mancher feindliche Infanterist unter die Räder. Neu ist außerdem das „Battlefield TV", mit dem sich die schönsten Schlachtmomente aufzeichnen lassen.

Vivisector
(Action Forms/27. Oktober 2004)

Zum russischen Ego-Shooter **Vivisector** sind neue Screenshots veröffentlicht worden. In 16 Levels legen Sie einem verrückten Wissenschaftler das Handwerk, der aus possierlichen Tierchen brutale Bestien macht. Ähnlich wie **STALKER** baut das Spiel auf einem System für die Charakterentwicklung auf, das an Rollenspiele angelehnt ist und Ihnen die Verbesserung der Fähigkeiten Ihres Helden erlaubt.

Medal of Honor: Pacific Assault
(EA LA/30. September 2004)

Auf der diesjährigen Sommer-Presseveranstaltung von Electronic Arts wurde unter anderem eine aktuelle Version von **Medal of Honor: Pacific Assault** gezeigt. Besonders bemerkenswert: die clever agierenden Gegner, die sogar taktisches Vorgehen beherrschen und beispielsweise zuerst den Sanitäter in einem Team ausschalten. Außerdem lassen sich dank der neuen Physik-Engine realistisch bewegliche Objekte wie Fässer und Kisten im Kampf als Schilde nutzen. EA betont, dass es sich bei **Medal of Honor: Pacific Assault** nicht um einen Nachfolger zu **Allied Assault (dt.)** handelt, sondern um ein weiteres Spiel im **Medal of Honor**-Universum.

Tribes Vengeance
(Sierra/Herbst 2004)

Bei einem Besuch der **Tribes Vengeance**-Entwickler in Paris hatten wir als eine der ersten Redaktionen die Gelegenheit, eine Version des dritten Teils der **Tribes**-Serie anzuspielen. Neben einer umfangreichen Einzelspieler-Kampagne wird es auch einen rasanten Mehrspieler-Modus im **UT 2004 (dt.)**-Stil geben. Besonders gut gefielen uns die leistungsstarke 3D-Optik sowie die überaus realistische Physik-Engine.

Newcomer

Pathologic
(Ice-pick Lodge/Ende 2004)

Ein Mädchen mit der Fähigkeit, andere zu heilen, ein aufstrebender Polizeibeamter und ein Chirurg, der gut mit Waffen umgehen kann - für eine dieser drei unterschiedlich begabten Figuren entscheiden Sie sich vor Spielbeginn. Schauplatz von **Pathologic** ist eine mysteriöse Stadt, die vor Generationen aus dem Nichts entstanden ist und jetzt von einer Krankheit heimgesucht wird. Ihre Aufgabe ist es, dieses Fiasko abzuwenden und das Geheimnis um dessen Entstehung zu lüften. Hierzu führen Sie Gespräche mit den Einwohnern, erkunden heruntergekommene Innenareale und kämpfen mit Schusswaffen aus der Ego-Perspektive.

Sudden Strike 3
(Fireglow/Unbekannt)

Entwickler Fireglow wuchtet das klassische Spielprinzip von **Sudden Strike** ins Dreidimensionale: Teil 3 der anspruchsvollen Echtzeit-Taktik erstrahlt in einer von Grund auf neu programmierten Engine und orientiert sich spielerisch eng an seinen Vorgängern, die ebenfalls den Zweiten Weltkrieg zum Thema haben. Der Termin ist bis jetzt noch unbekannt.

Heroes of the Pacific
(IR Gurus/Dezember 2004)

Heroes of the Pacific rühmt sich damit, bis zu 300 Flugzeuge gleichzeitig auf den Bildschirm zaubern zu können. Der Spieler steuert eines davon und nimmt beispielsweise mit der F4F Wildcat, der F6F Hellcat oder dem Curtiss P-40 Warhawk am Zweiten Weltkrieg teil. Die Schauplätze reichen von Pearl Harbor bis zu Guadalcanal und erstrecken sich über 30 Einzelspieler-Missionen. Im grafischen Bereich kümmern sich knapp 30.000 Polygone pro Flieger um deren realistische Nachbildung, hinzu kommen Wetter- und Wassereffekte, die von Pixel-Shadern Gebrauch machen. 32 Flügelmänner sollen während eines Einsatzes auf Ihre Befehle hören. Auch ein Mehrspieler-Modus ist geplant.

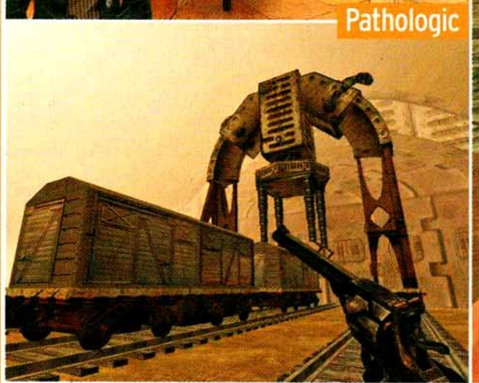
Colin McRae Rally 2005
(Codemasters/4. Quartal 2004)

Jetzt ist es offiziell: **Colin McRae Rally 2005** (vormals schlicht **Colin McRae Rally 5**) erscheint auch für den PC. Das Rallyespiel wird ein nochmals verbessertes Schadensmodell aufweisen und will mit einem neuartigen, umfangreicheren Karriere-Modus auch auf lange Sicht fesseln. Insgesamt versprechen die Entwickler über 300 Wertungsetappen mit Fahrzeugen aller Klassen, vom Hecktriebler bis zum Allrad-Renner.

Zoo Empire
(Enlight Software/3. Quartal 2004)

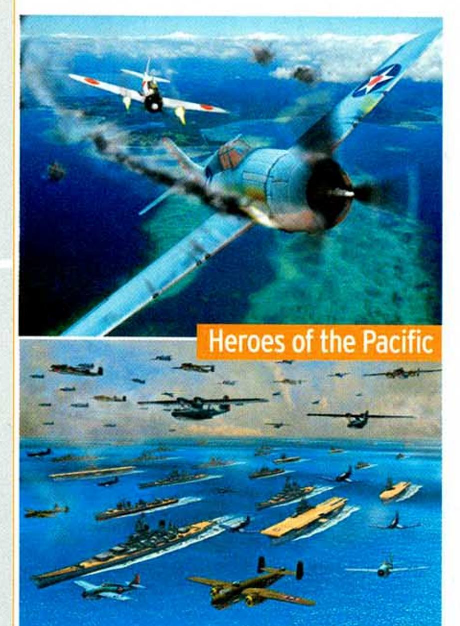
Wer schon immer mal in die Rolle eines Zoo-Direktors schlüpfen wollte, darf sich auf das im Spätsommer erscheinende **Zoo Empire** von Enlight Software freuen, das von CDV (**Panzers**) in Deutschland angeboten wird. Als Manager eines Tierparks stampfen Sie wie bei **Wildlife Park** einen kompletten 3D-Zoo mit 42 Tierarten und über 200 Gebäude-Typen aus dem Boden. Besucher mit individuellen Launen, Katastrophen und konkurrierende Zoos sollen für Kurzweil sorgen. Spannend wird das Duell mit Microsofts zeitgleich erscheinendem **Zoo Tycoon 2**, ebenfalls in 3D.



Pathologic




Sudden Strike 3


Heroes of the Pacific

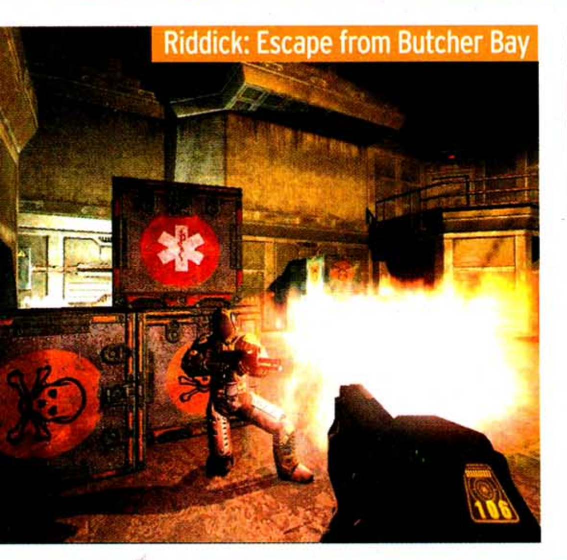

Zoo Empire

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Newcomer" erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungs-Studios!





Conflict Vietnam



Riddick: Escape from Butcher Bay





Silent Hill 4



Pro Evolution Soccer 4



Conflict Vietnam

(Sci Games / Herbst 2004)

Im dritten Teil der **Conflict**-Reihe verschlägt es Sie in den Dschungel; der Vietnam-Krieg löst den Irak-Konflikt als Schauplatz ab. An der Spieldynamik hat sich wenig geändert. Wieder kommandieren Sie einen Trupp von vier Soldaten, der sich hier durch insgesamt 14 Levels kämpft. Im Dschungel kommt es dann umso mehr darauf an, Deckung zu suchen und vorsichtig vorzurücken. Trotz aller Taktik bleibt die Action aber nicht auf der Strecke: In einem kurzen Intermezzo etwa schießen Sie sich mit Hilfe eines Motorbootes und schweren Geschützen den Weg durch einen Sumpf frei.

Riddick: Escape from Butcher Bay

(Vivendi Universal/Noch nicht bekannt)

Nach vielen Spekulationen ist es nun offiziell: Es wird definitiv eine PC-Fassung des Xbox-Shooters rund um den raubeinigen Schwerverbrecher geben. Das Spiel zum gleichnamigen Film (Deutschlandstart am 2. September 2004) begeistert Konsolen-Fans derzeit mit beeindruckender Technik und einem abwechslungsreichen Spielablauf. Zu möglichen Änderungen der PC-Version oder einem konkreten Erscheinungstermin hält sich Vivendi derzeit noch bedeckt.

Pro Evolution Soccer 4

(Konami/29. Oktober 2004)

Konami hat erste Details zu den Lizenzen des nächsten Teils der **Pro Evolution Soccer**-Reihe veröffentlicht. So sind nun alle Teams der spanischen, italienischen und holländischen Nationalligen mit Originaldaten vertreten. Insgesamt sollen in **Pro Evolution Soccer 4** 50 National- und 136 Clubmannschaften auflaufen. Zudem sorgt eine größere Auswahl an Spielsystemen und taktischen Vorgaben für ein variantenreicheres Spiel, das die überarbeiteten KI-Schiedsrichter vor allem hinsichtlich der Vorteilsregel besser leiten sollen. Außerdem können Sie Freistöße nun mit zwei Spielern ausführen und die Dribbling-Funktion wurde um diverse Übersteiger erweitert.

Spellforce Add-on

(Phenomic/Noch nicht bekannt)

Die englische Niederlassung von Bigben Interactive hat bestätigt, dass nach dem Erscheinen von **Breath of Winter** (Test in PC Games 08/04) bereits an einem zweiten Add-on zum Rollenspiel-Strategie-Mix **Spellforce** gearbeitet wird. Zwar gibt es noch keine Details zum Inhalt, erscheinen soll die Erweiterung jedoch voraussichtlich im Dezember.

Silent Hill 4

(Konami/September 2004)

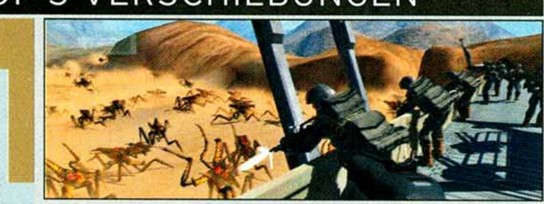
Bereits im September dieses Jahres ist mit dem Action-Adventure **Silent Hill 4** wieder Gruseln angesagt. Diesmal steht nicht mehr das Mädel Heather vor dem Nervenzusammenbruch, sondern Henry Townshend. Dieser findet sich urplötzlich in einem Apartment eingesperrt wieder, in dem gar grausige Monster ihr Unwesen treiben. Gegen die wehren Sie sich mit Schuss- und Hiebwaffen, die sich dank des überarbeiteten Kampfsystems nun in Echtzeit wechseln lassen. Außerdem schalten Sie im vierten Teil auf Knopfdruck die Ego-Perspektive zu, die die beklemmende Atmosphäre noch verstärken soll.

Most Wanted

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 24) oder unter www.pcgames.de!

TOP 3 VERSCHIEBUNGEN

1



STARSHIP TROOPERS Nachdem bisher stets die Rede von einem Erscheinungstermin „irgendwann 2005" die Rede war, bringt Entwickler Strangelite nun Licht ins Dunkel: Die Macher rechnen mit einer Veröffentlichung des Ego-Shooters im Frühjahr 2005.

2



SILENT HUNTER 3 Ursprünglich sollte Teil 3 von Ubisofts U-Boot-Simulation am 23.09. erscheinen. Doch daraus wird nichts mehr – da die Entwickler eine dynamische Kampagne ins Spiel integrieren, erscheint das Spiel erst Anfang 2005.

3



BLACK & WHITE 2 Der zweite Teil von Molyneux' Götter-Simulation wirkte bei unserem Vor-Ort-Termin im Mai trotz brillanter Grafik noch etwas unfertig. Lionhead schließt inzwischen eine Fertigstellung in diesem Jahr aus.

TOP 3 AUFSTEIGER

1



FUSSBALLMANAGER 2005 Trotz (oder gerade wegen?) EM-Frust kletterte der neueste Teil von EA Sports' Fußballmanager-Reihe um satte 13 Plätze nach oben. Wer mehr über den Fußballmanager 2005 erfahren möchte, blättert auf Seite 64.

2



PRINCE OF PERSIA 2 Düsterer, unheimlicher, heftiger: Die Fortsetzung zum spielerisch wie grafisch exzellenten Schwertkämpfer-Abenteuer soll Ende dieses Jahres erscheinen und landet als bester Neueinsteiger auf der 39.

3



BROTHERS IN ARMS Nach unserer Vorschau in PC Games 08/04 macht Ubi Softs Weltkriegs-Shooter einen gewaltigen Satz nach vorne und schießt von der 25 auf die 16. Neuigkeiten zur Recherche lesen Sie ab Seite 52.

TOP 3 ABSTEIGER

1



LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE PC-Playboy Larry rutscht immer weiter nach unten. Diesen Monat verliert er sieben Plätze und landet auf der 49. Ob Olli Pocher als Synchronstimme für neuen Aufschwung sorgt?

2



COLIN MCRAE RALLY 05 Außer einer Ankündigung, dass der fünfte Teil der Rallye-Referenz erwartungsgemäß auch für den PC erscheint, gibt es kaum Neuigkeiten – Colin McRae Rally 05 stürzt auf die 35.

3



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR Obwohl zwischenzeitlich die ersten Völker des Echtzeit-Strategiespiels vorgestellt wurden, verliert Warhammer 40K etwas an Boden und fällt auf die 37.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel / Genre	Publisher / Entwickler	Termin / Letztes Preview
1 (1)	–	**Half-Life 2** / Ego-Shooter	Vivendi Universal / Valve	3. Quartal 2004 / 06/04
2 (2)	–	**Doom 3** / Ego-Shooter	Activision / id Software	12. August 2004 / Special ab S. 36
3 (4)	▲	**GTA: San Andreas** / Action-Adventure	Take 2 / Rockstar Games	4. Quartal 2004 / -
4 (3)	▼	**STALKER** / Ego-Shooter	THQ / GSC Gameworld	4. Quartal 2004 / 06/04
5 (5)	–	**Gothic 3** / Rollenspiel	Noch nicht bekannt / Piranha Bytes	2005 / -
6 (7)	▲	**World of Warcraft** / Online-Rollenspiel	Vivendi Universal / Blizzard	4. Quartal 2004 / 06/04
7 (6)	▼	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** / Echtzeit-Strategie	Electronic Arts / EA LA	November 2004 / 07/04
8 (11)	▲	**Age of Empires 3** / Echtzeit-Strategie	Microsoft / Ensemble Studios	Ende 2004
9 (8)	▼	**Call of Duty: United Offensive** / Ego-Shooter	Activision / Infinity Ward	2004 / -
10 (10)	–	**Splinter Cell 3** / Taktik-Shooter	Ubisoft / Ubisoft	4. Quartal 2004 / 07/04
11 (9)	▼	**Die Sims 2** / Aufbau-Strategie	Electronic Arts / Maxis	23. September 2004 / Vorschau ab S. 58
12 (15)	▲	**Driv3r** / Rennspiel	Reflections / Atari	3. Quartal 2004 / 05/04
13 (21)	▲	**Die Siedler: Das Erbe der Könige** / Aufbau-Strategie	Ubisoft / Blue Byte	Ende 2004 / 05/04
14 (13)	▼	**Quake 4** / Ego-Shooter	Activision / Raven Software	3. Quartal 2005 / -
15 (18)	▲	**Dungeon Siege 2** / Action-Rollenspiel	Microsoft / Gas Powered Games	4. Quartal 2004 / -
16 (25)	▲	**Brothers in Arms** / Taktik-Shooter	Ubisoft / Gearbox Software	4.Quartal 2004 / 08/04
17 (17)	–	**Counter-Strike 1.7** / Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal / Valve	2004 / -
18 (12)	▼	**Medal of Honor: Pacific Assault** / Ego-Shooter	Electronic Arts / EA LA	4. Quartal 2004 / 10/03
19 (14)	▼	**Black & White 2** / Aufbau-Strategie	Electronic Arts / Lionhead Studios	1. Quartal 2005 / 06/04
20 (16)	▼	**Vampire 2: Bloodlines** / Rollenspiel	Activision / Troika	4. Quartal 2004 / 05/04
21 (19)	▼	**Star Wars: Knights of the Old Republic 2** / Rollenspiel	Activision / Obsidian	4. Quartal 2004 / 07/04
22 (23)	▲	**Civilization 4** / Runden-Strategie	Atari / Firaxis	1. Quartal 2005 / -
23 (20)	▼	**Duke Nukem Forever** / Ego-Shooter	Take 2 / 3D Realms	„When it's done" / -
24 (22)	▼	**Operation Flashpoint 2** / Taktik-Shooter	Codemasters / Bohemia Interactive	3. Quartal 2004 / -
25 (26)	▲	**Anno 3** / Aufbau-Strategie	Sunflowers / Related Designs	- / Erhältlich
26 (24)	▼	**FIFA 2005** / Fußball-Simulation	Electronic Arts / EA Sports	November 2004 / Vorschau ab S. 76
27 (40)	▲	**Fußballmanager 2005** / Wirtschafts-Simulation	EA / EA Sports	Oktober 2004 / Vorschau ab S. 64
28 (29)	▲	**Final Fantasy 11** / Rollenspiel	Eidos Interactive / Square	USA: Erhältlich / -
29 (32)	▲	**Rome: Total War** / Echtzeit-Strategie	Activision / Creative Assembly	Noch nicht bekannt / -
30 (28)	▼	**Star Wars Battlefront** / Multiplayer-Shooter	Lucas Arts / Pandemic Studios	3. Quartal 2004 / 03/04
31 (37)	▲	**Blitzkrieg 2** / Echtzeit-Strategie	Noch nicht bekannt / Nival Interactive	2. Quartal 2005 / -
32 (33)	▲	**D-Day** / Echtzeit-Taktik	Poinsoft / Monte Christo	Erhältlich / Test ab S. 96
33 (34)	▲	**Pirates (Neuauflage)** / Strategie	Noch nicht bekannt / Firaxis	2004 / -
34 (35)	▲	**Rollercoaster Tycoon 3** / Aufbau-Strategie	Atari / Frontier Studios	4.Quartal 2004 / Vorschau ab S. 66
35 (30)	▼	**Colin McRae Rally 05** / Rallye-Simulation	Codemasters / Codemasters	4.Quartal 2004 / -
36 (38)	▲	**Empire Earth 2** / Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal / Mad Doc Software	2. Quartal 2005 / -
37 (30)	▼	**Warhammer 40.000: Dawn of War** / Echtzeit-Strategie	THQ / Noch nicht bekannt	3. Quartal 2004 / -
38 (41)	▲	**Dungeon Lords** / Rollenspiel	dtp / Heuristic Park	19. August 2004 / 03/04
39 (-)	NEU	**Prince of Persia 2** / Action-Adventure	Ubi Soft / Ubi Soft	4. Quartal 2004 / -
40 (45)	▲	**FEAR** / Ego-Shooter	Vivendi Universal / Monolith	2. Quartal 2005 / -
41 (36)	▼	**The Movies** / Aufbau-Strategie	Activision / Lionhead	4. Quartal 2004 / 06/04
42 (-)	NEU	**Starship Troopers** / Ego-Shooter	Empire Interactive / Strangelite	2. Quartal 2005 / -
43 (-)	NEU	**Runaway 2** / Taktik-Shooter	dtp / Pendulo Studios	4. Quartal 2004 / -
44 (39)	▼	**Silent Hill 4: The Room** / Action-Adventure	Konami / Konami	3. Quartal 2004 / -
45 (48)	▲	**SWAT: Global Strike Team** / Taktik-Shooter	Vivendi Universal / Noch nicht bekannt	1. Quartal 2005 / -
46 (43)	▼	**Ghost Recon 2** / Taktik-Shooter	Ubisoft / Red Storm Entertainment	November 2004 / -
47 (-)	NEU	**Pro Evolution Soccer 4** / Fußball-Simulation	Konami / Konami	Oktober 2004 / -
48 (49)	▲	**Earth 2160** / Echtzeit-Strategie	Deep Silver / Reality Pump Studios	4. Quartal 2004 / -
49 (42)	▼	**Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** / Adventure	Vivendi Universal / Sierra	3.Quartal 2004 / -
50 (-)	NEU	**Silent Hunter 3** / U-Boot-Simulation	Ubi Soft / SH-3	1. Quartal 2005 / -

FRITZ! ISDN

NEU! FRITZ!mms
Multimedia-Nachrichten über ISDN empfangen, bearbeiten und senden



Feel free mit FRITZ!

ISDN und Internet – grenzenlos mit FRITZ!

Seien Sie so frei: Nutzen Sie FRITZ!, das Verbindungstalent für ISDN und Internet. Einfach ran an die Buchsen und los geht's! Schnell surfen, mausflink mailen, fix faxen.

FRITZ! holt aus ISDN per Kanalbündelung und Datenkompression bis zu 240 KBit/s raus. Das macht stolze 15.000 Mails oder stramme 400 MB Download in 10 Onlinestunden!

Auch sonst verbindet FRITZ! ganz wie Sie wollen: FRITZ! kann nämlich nicht nur SMS, sondern jetzt auch MMS in alle Handy-Netze versenden! Und nebenbei: Faxen geht auch bis zu dreimal flotter. Dank integrierter Netzwerkfreigabe ist FRITZ! natürlich für alle PCs im Netz da und sortiert per Traffic Shaping alle Daten blitzschnell in den Datenfluss. Nur die 0190-Dialer werden vom Rufnummernfilter konsequent ausgebremst.

FRITZ! für Freiheitsliebende gibt's im guten Computerfachhandel und bei MediaMarkt, Saturn, MakroMarkt, Karstadt oder Vobis.

Topaktuelle Software-Updates und alle Treiber wie immer kostenlos unter www.avm.de/fritz.



FRITZ!Card – die Komplettlösung für ISDN und Internet

ab **79,- €**

unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt.

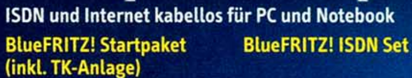






Mehr ISDN mit FRITZ! – mit oder ohne Kabel







ISDN und Internet kabellos für PC und Notebook
BlueFRITZ! Startpaket (inkl. TK-Anlage) | BlueFRITZ! ISDN Set

ISDN für Telefon, Internet und Fax
FRITZ!X ISDN, FRITZ!X USB

www.avm.de

HIGH-PERFORMANCE COMMUNICATION BY ...



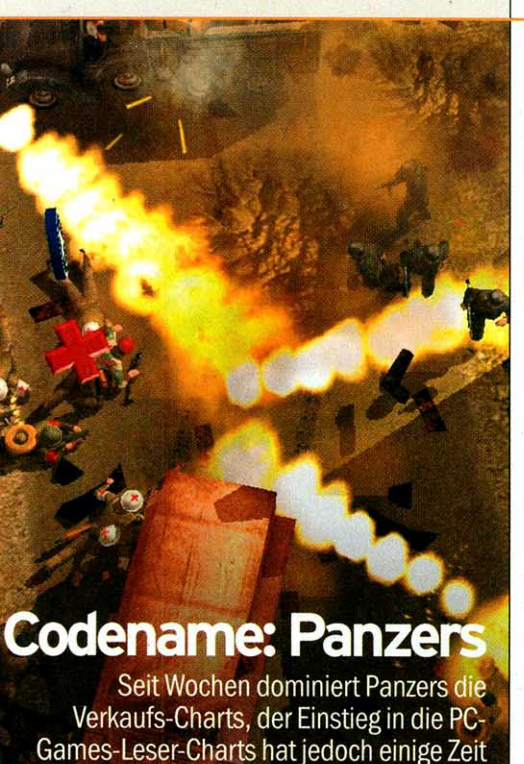
AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, www.avm.de

04/076

CHARTBREAKER DES MONATS

Charts





Codename: Panzers

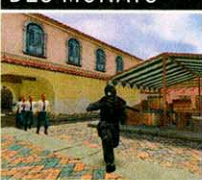
Seit Wochen dominiert Panzers die Verkaufs-Charts, der Einstieg in die PC-Games-Leser-Charts hat jedoch einige Zeit in Anspruch genommen. Der Taktik-Überraschungshit steigt auf Platz 13 ein. Mehr über die Meinung der Leser zu Panzers lesen Sie im Feedback ab Seite 32.

ABSTEIGER DES MONATS



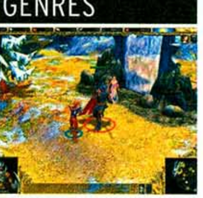
Innerhalb von zwei Monaten ist Battlefield Vietnam von Rang 3 auf Rang 8 gefallen. Kleiner Trost: der frisch verliehene VUD-Award in Gold für sagenhafte 100.000 verkaufte Exemplare des Multiplayer-Shooters.

DAUERBRENNER DES MONATS



Counter-Strike ist kein normales Spiel, es ist ein Phänomen. Nicht nur, dass der Evergreen im Laufe der Zeit kaum aus den Top 10 zu verdrängen war, diesen Monat verfehlt er den zweiten Platz nur um wenige Stimmen.

BELIEBTESTE GENRES



Das Comeback der Strategie-Spiele setzt sich in diesem Monat fort: Nicht weniger als vier der fünf Neuzugänge, allen voran Codename: Panzers, sorgen dafür, dass die „Doominanz" der Shooter etwas aufgeweicht wird.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Das Imperium schlägt zurück – mit gleich drei Neuzugängen: Electronic Arts führt damit mit immerhin sieben Titeln vor Vivendi (Warcraft 3), Ubisoft (Far Cry) und Take 2 (GTA Vice City) mit jeweils drei Titeln.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Quelle: SATURN

1. CODENAME: PANZERS
2. RADSPORT MANAGER 2004/2005
3. HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN
4. SPELLFORCE: BREATH OF WINTER
5. JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
6. DTM RACE DRIVER 2
7. SPIDER-MAN THE MOVIE 2
8. SOLDIERS: HEROES OF WW2
9. FAR CRY (DT.)
10. COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN
2. FAR CRY
3. TOCA RACE DRIVER 2
4. DIABLO 2
5. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
6. SYBERIA 2
7. CYCLING MANAGER 4
8. UNREAL TOURNAMENT 2004
9. CHAOS LEAGUE
10. SPELLFORCE: BREATH OF WINTER

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/ PCG-Award
1	(1)	–	Far Cry (dt.)	Crytek Studios / Ubisoft	05/04 / 92	
2	(3)	▲	C&C Generäle/Die Stunde Null	EA LA / Electronic Arts	10/03 / 90	
3	(9)	▲	Counter-Strike	Valve / Vivendi Universal	02/01 / 84	- / -
4	(7)	▲	Need for Speed: Underground	EA Blackbox / Electronic Arts	01/04 / 86	
5	(4)	▼	Call of Duty	Infinity Ward / Activision	12/03 / 86	
6	(2)	▼	GTA Vice City	Rockstar / Take 2	07/03 / 91	
7	(6)	▼	Gothic 2/Die Nacht des Raben	Piranha Bytes / Jowood/Koch Media	10/03 / 90	
8	(5)	▼	Battlefield Vietnam	Digital Illusions / Electronic Arts	05/04 / 87	
9	(10)	▲	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 / 87	
10	(8)	▼	Warcraft 3/Frozen Throne	Blizzard / Vivendi Universal	08/02 / 92	
11	(12)	▲	Diablo 2/Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 / 86	
12	(11)	▼	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Epic/Digital Extremes / Atari	05/04 / 89	
13	(-)	NEU	Codename: Panzers	Stormregion / CDV	07/04 / 93	
14	(13)	▼	Sacred	Ascaron / Take 2	04/04 / 85	
15	(16)	▲	Max Payne 2	Remedy / Take 2	12/03 / 89	
16	(21)	▲	Age of Empires 2	Ensemble Studios / Microsoft	11/99 / 85	
17	(14)	▼	Knights of the Old Republic	Bioware / Activision	01/04 / 92	
18	(15)	▼	DTM Race Driver 2	Codemasters / Codemasters	06/04 / 90	- / -
19	(-)	NEU	Fußballmanager 2004	EA Sports / Electronic Arts	01/04 / 87	
20	(17)	▼	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft Montreal / Ubisoft	05/04 / 90	
21	(-)	NEU	Anno 1503/Add-on	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 / 89	
22	(24)	▲	Spellforce: The Order of Dawn	Phenomic / Jowood	01/04 / 90	
23	(23)	–	Morrowind/Morrowind: Tribunal	Bethesda Softworks / Ubisoft	07/02 / 91	
24	(-)	NEU	Civilization 3	Maxis / Atari	04/02 / 85	
25	(-)	NEU	FIFA 2004	EA Sports / Electronic Arts	12/03 / 89	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

Das ist neu

Beim ersten Durchblättern wird es Ihnen sicher bereits aufgefallen sein: Neben einem generellen Facelifting bietet Ihnen PC Games ab sofort viele weitere Neuerungen – mehr Nutzwert, mehr Übersichtlichkeit, mehr Kaufberatung.

In wenigen Wochen heißt es „Happy Birthday, PC Games!" – seit zwölf Jahren informieren wir Sie Monat für Monat über alles, was Sie als PC-Spiele-Fan wissen müssen. Für Wohnungen wie Zeitschriften gilt: Damit man sich weiterhin wohl fühlt, bedarf es regelmäßig eines frischen Anstrichs und einer gründlichen Generalüberholung. Aus den Vorgaben der PC-Games-Leser und aus unzähligen Umfragen, Foren-Beiträgen und persönlichen Gesprächen ist ein Konzept entstanden, das die Redaktion nach und nach in den kommenden Ausgaben umsetzt. Hier erfahren Sie, was sich im ersten Schritt der Frischzellenkur getan hat und wie Sie als Leser davon profitieren.



Neuer Wertungskasten

Frischer Look und mehr Übersichtlichkeit: Der neue Wertungskasten basiert auf intensiven Leserbefragungen. Alle Spiele, die wir auf mindestens einer Seite besprechen, werden grundsätzlich von zwei Redakteuren kommentiert – die nicht zwangsläufig die gleiche Ansicht vertreten. So können Sie sich ein noch besseres, weil objektiveres Bild machen.



ßer. Auch die Grafik des Spiels hat ihre Macken: Spielfiguren bewegen sich zeitweise abgehackt wie in einem Stummfilm oder verdecken Gegenstände. Und die Minispiele beleidigen mich in meiner Ehre als Spieleprofi! Doch vom Bully-Charme, von den ordentlichen Rätseln und den drolligen Charakteren lenken diese Detailmängel nur geringfügig ab. Bully-kompatible Adventure-Fans greifen zu.

ZAHLEN UND FAKTEN
Entwickler: Phenomedia
Studionote: Befriedigend
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN
Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 1.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA
+ Originalsprecher
+ Echter Bully-Humor
+ Ordentliche Rätsel
− Langweilige Minispiele
− Abgehackte Animationen

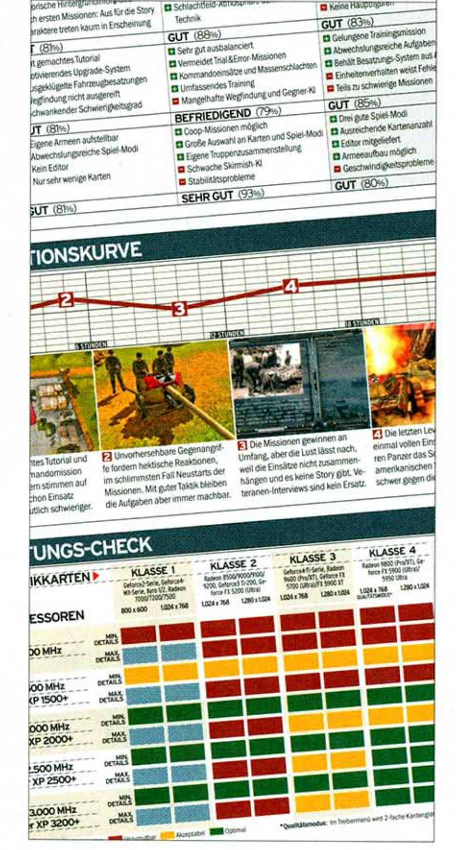
PC-GAMES-TESTURTEIL
EINZELSPIELER 74
GRAFIK Ausreichend (65)
SOUND Gut (85)
STEUERUNG Befriedigend (70)
MEHRSPIELER Nicht vorhanden

(tw)

PC GAMES | 09/04

Neues Testcenter

Worauf kommt es bei einem Spiel wirklich an? Unsere Leser meinen: durchdachtes Spieldesign, packende Atmosphäre, atemberaubende Technik, motivierender Mehrspieler-Modus. Im Testcenter erfahren Sie die Stärken und Schwächen unserer Neuheit. Dazu wie gewohnt: ein überarbeiteter Leistungs-Check und die Motivationskurve.



+ Schlachtfeld-Atmosphäre ... Technik
− Keine Hauptfiguren
GUT (83%)
GUT (88%)
+ Sehr gut ausbalanciert
+ Vermeidet Trial&Error-Missionen
+ Kommandoeinsätze und Massenschlachten
+ Umfassendes Training
− Mangelhafte Wegfindung und Gegner-KI
+ Gelungene Trainingsmission
+ Abwechslungsreiche Aufgaben
− Einheitenverhalten weist Fehle...
− Teils zu schwierige Missionen
GUT (85%)
BEFRIEDIGEND (79%)
+ Coop-Missionen möglich
+ Große Auswahl an Karten und Spiel-Modi
+ Eigene Truppenzusammenstellung
− Schwache Skirmish-KI
− Stabilitätsprobleme
+ Drei gute Spiel-Modi
+ Ausreichende Kartenanzahl
+ Editor mitgeliefert
+ Armeeaufbau möglich
− Geschwindigkeitsprobleme
GUT (80%)
SEHR GUT (93%)
Eigene Armeen aufstellbar
Abwechslungsreiche Spiel-Modi
Kein Editor
Nur sehr wenige Karten
GUT (81%)

...TIONSKURVE
6 STUNDEN · 12 STUNDEN · 18 STUNDEN
2 Unvorhersehbare Gegenangriffe fordern hektische Reaktionen, im schlimmsten Fall Neustarts der Missionen. Mit guter Taktik bleiben die Aufgaben aber immer machbar.
3 Die Missionen gewinnen an Umfang, aber die Lust lässt nach, weil die Einsätze nicht zusammenhängen und es keine Story gibt. Veteranen-Interviews sind kein Ersatz.

...TUNGS-CHECK
KLASSE 1: Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500 – 800 x 600, 1.024 x 768
KLASSE 2: Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra) – 1.024 x 768, 1.280 x 1.024
KLASSE 3: Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT – 1.024 x 768, 1.280 x 1.024
KLASSE 4: Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra – 1.024 x 768 Qualitätsmodus*, 1.280 x 1.024

Neues Feedback

Auf vielfachen Wunsch konzentrieren wir uns beim beliebten „Feedback" auf ein Top-Spiel der vergangenen Monate – dafür aber wesentlich ausführlicher. Lesen Sie, was PC-Games-Leser über das Spiel denken und was Entwickler und Publisher dazu sagen. Los geht's in dieser Ausgabe mit dem Spiel des Monats der Ausgabe 07/04, **Codename: Panzers**.



Codename: P...

CDVs Taktik-Wunder begeistert die Kritiker. Aber was ... die Spieler über Codename: Panzers? PC Games hat ... und Hersteller zu ihren Erfahrungen befragt.

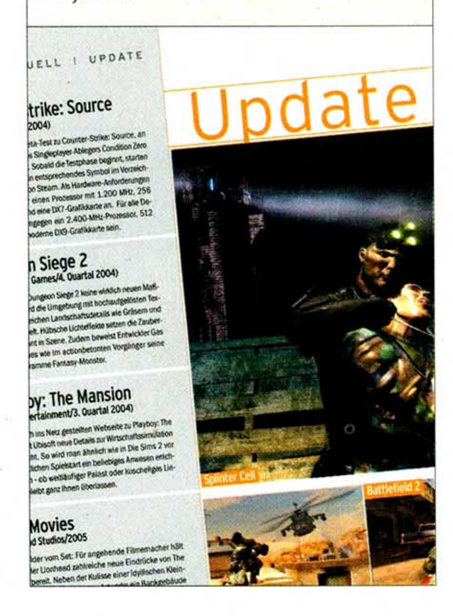
Schon mit **Sudden Strike** und **Blitzkrieg** erwarb sich CDV einen exzellenten Ruf unter Hobby-Generälen. Als Publisher von **Codename: Panzers Phase One** ist den Karlsruhern nun wohl endgültig ein Platz im Spiele-Walhalla sicher. Der Taktik-Hit aus den Tastaturen der ungarischen Entwickler Stormregion (**SWINE**) schlug im PC-Games-Test selbst **C&C Generäle** und **Warcraft 3** knapp – und wurde neuer Genre-Spitzenreiter. Einen Monat nach der Veröffentlichung ist es nun an der Zeit, die Spieler und den Hersteller in PC Games zu Wort komme... gut ist Panzers ...

Viel Licht, kau...

Mit welcher Schulnote bewerten Sie Panzers?
Wie bewerten Sie den Mehrspieler-Modus?
Was hat Ihnen a...

Update

Studiobesuche, Messen, Vorführungen in der Redaktion: Tagtäglich sind wir für Sie auf der Jagd nach neuesten Informationen und sehenswerten Screenshots. Auf einer Doppelseite präsentieren wir Ihnen die wichtigsten Entwicklungen zu den spannendsten Projekten.



Newcomer

Zwischen 20 und 40 PC-Neuheiten testen unsere Redakteure Monat für Monat – und mindestens ebenso viele Spiele werden angekündigt. In unserer Rubrik „Newcomer" informieren wir Sie kompakt über absolute Premieren: heiße Gerüchte, konkrete Fakten, erste Bilder.



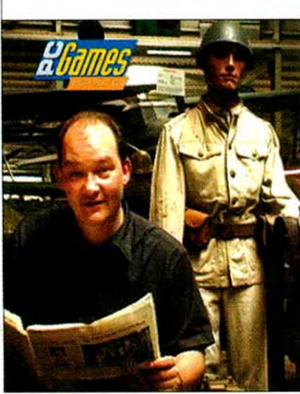
Testübersicht

Endlich alles auf einen Blick: Die wohl einschneidendste Neuerung – die Testübersicht – liefert Ihnen auf mehreren Seiten den kompletten Überblick über alle brandneuen Spiele eines Monats, sortiert nach Genres. Sorgfältig getestet, kompakt beschrieben, mit allen entscheidenden Fakten. Schnäppchenjäger freuen sich über aktuelle Budget-Spiele, Tipps zu Preissenkungen und Spielesammlungen.



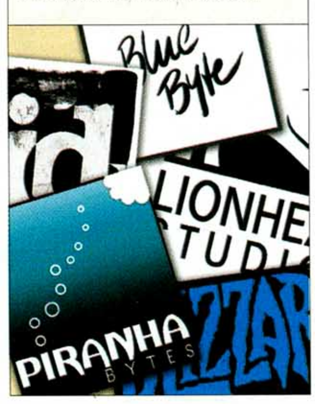
PC Games Reporter

Gestern Vancouver, heute Moskau, morgen London: PC-Games-Redakteure sind pausenlos für Sie unterwegs, um die spannendsten Spiele-Neuheiten direkt vor Ort zu sichten und Spieldesigner zu interviewen. Begleiten Sie uns doch einfach dabei: „PC Games Reporter" zeigt Ihnen 45 Minuten lang, wo und wie Spiele entstehen – exklusiv auf PC-Games-DVD.



Studionote

Mit einem Blizzard-Spiel kann man (fast) nichts verkehrt machen. Aber wie sieht es bei einem Spiel von Cyanide, Hydravision oder Reflections aus? Die Studionote im Wertungskasten verrät, wie zufrieden PC-Games-Leser mit dem vorherigen Spiel dieses Entwicklers waren – ein Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung! Wie die Studionote entsteht, erklären wir auf Seite 88.



Tipps & Tricks zu Vollversionen

Sie wissen: Mit jeder PC Games erhalten Sie mindestens eine hochwertige Vollversion auf CD oder DVD geliefert, diesmal sogar zwei. Viele Leser haben sich Komplettlösungen und Tipps zu den ersten Schritten für den schnellen Einstieg gewünscht – und Ihr Wunsch ist uns Befehl. Die Tipps zu **Das Ding** und **Der erste Kaiser** starten auf Seite 141.



Der Spiele-Index

Ein Test zu **Half-Life 2**? Tuning-Tipps zu **Splinter Cell**? Ein **Sims 2**-Video? Ein **Gothic 3**-Interview? Ab sofort genügt ein Blick in die alphabetische Liste im Inhaltsverzeichnis, um sofort zu erfahren, ob die aktuelle Ausgabe Ihr Lieblingsspiel berücksichtigt.



Wenngleich alle Änderungen in großen Teilen von der PC-Games-Leser angeregt und/oder in Befragungen für gut befunden wurden: Ihre Meinung liegt uns auch weiterhin am Herzen – Ihre Vorschläge werden wir gerne berücksichtigen. Bitte schreiben Sie unter dem Stichwort „Facelifting" direkt an die Chefredaktion (chefredaktion@pcgames.de) oder senden Sie ein Fax an 0911-2872-200.

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Anschluss an die Zukunft

Devolo, Shuttle, Corsair und Abit suchen Deutschlands beste Spielekenner: Den Gewinnern winken Top-Preise im Wert von rund 8.000 Euro!

Devolo

5x MicroLink Dlan Ethernet

Wert: je 200 Euro

Der Homeplug-Adapter für die Datenübertragung über das bestehende 230-V-Stromnetz in den eigenen vier Wänden. Mit dem MicroLink Dlan Ethernet wird die vorhandene Stromleitung zum Netzwerk für die Datenübertragung.





5x MicroLink Dlan Wireless

Wert: je 200 Euro

Mit dem MicroLink Dlan Wireless wird die Steckdose zum WLAN-Anschluss. Ideal für alle, die ihren Internetanschluss kabellos verlängern oder ein hausinternes Netzwerk aufbauen möchten.

10x MicroLink Fun LAN

Wert: je 50 Euro

Die Anbindung eines MicroLink 56k Fun LAN an ein Netzwerk ermöglicht es Ihnen, überall im Haus an jeder beliebigen Steckdose eine 56k-Internetverbindung aufzubauen. Die Kombination mit einem Router erlaubt den gleichzeitigen Internetanschluss mehrerer Computer.



5x MicroLink Dlan Starter Kit Audio/Ethernet

Wert: je 200 Euro

Das Dlan Starter Kit Audio überträgt Musik über das hausinterne Stromnetz von und zum PC. Damit hören Sie beispielsweise MP3-Dateien oder Internet-Radio auf Ihrer Hi-Fi-Anlage im Wohnzimmer!

Corsair



3x TWINX1024-3200XL

Wert: je 385 Euro

Der Corsair-Hochleistungsspeicher verfügt über extrem geringe Latenzen von CL2-2-2-5. Im Doppelpack sind zwei DDR1-Module mit jeweils 512 MByte enthalten.

2x TWINX1024-3200XL PRO

Wert: je 415 Euro

Die zwei DDR1-Module à 512 MByte verfügen an der Oberseite über eine LED-Kette, die beim Speicherzugriff blinkt. Auch die Pro-Variante verfügt über die extrem geringen Latenzen von CL2-2-2-5.

5x MicroLink Dlan Starter Kit Ethernet/Ethernet

Wert: je 130 Euro

Das Dlan Starter Kit Ethernet ist ideal für alle, die ihren Internetanschluss verlängern oder ein Netzwerk aufbauen, aber keine neuen Kabel ziehen möchten. Das Set beinhaltet zwei Homeplug-Adapter für die Datenübertragung über das 230-V-Stromnetz.



So machen Sie mit

Senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt **PCG 20** an eine der folgenden Telefonnummern:

Deutschland	**81114 (€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900-101010 (€ 0,60/SMS)**
Schweiz	**724 44 (sfr 0,70/SMS)**

Anschließend erhalten Sie fünf leicht zu beantwortende Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf Ihr Handy geschickt. Ein Beispiel: **Welches Entwickler-Studio steht hinter Doom 3?**

a.) Valve
b.) id Software
c.) Gearbox

Schicken Sie nun eine SMS mit dem Inhalt **PCG 20 x** an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung (in diesem Fall **PCG 20 b**). Danach erhalten Sie die zweite Frage per SMS und so weiter. Zum Abschluss des Quiz erhalten Sie eine Auswertung. Wer alle fünf Fragen richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil.

* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Abit

5x KV8

Wert: je 110 Euro

Das Athlon-64-Mainboard für Sockel-754-Prozessoren verfügt über den Via-K8T800-Chipsatz. Dank Abits Guru-Technologie lässt sich ein entsprechend ausgestattetes System einfach übertakten. Serial ATA, USB 2.0 und 6-Kanal-Audio sind ebenfalls an Bord!



Shuttle

2x SB61G2 Reflexion

Wert: je 399 Euro

Der kleine Shuttle-Barebone für Pentium-4-Prozessoren verfügt über ein DVD-Laufwerk, Wireless LAN und einen Kartenleser. Der Mini-PC wird dank 250-Watt-Silent-X-Netzteil und Golden Heatpipe leise gekühlt. Für den Transport liegt eine praktische Tragetasche bei.



(T)Raumschiff Surprise

Parallel zum Kinostart des neuen Bully-Klamauks hebt auch das offizielle Adventure ab – mit den Originalstimmen der Crew und kniffligen Puzzles. Echte Fans von Michael „Bully" Herbig dürfen sich auf das folgende, unverzichtbare Equipment freuen, das Take 2 unter den PC-Games-Lesern verlost:

10x Original-(T)Raumschiff Surprise-T-Shirts (blau)

10x PC-Spiel (T)Raumschiff Surprise



10x Original-(T)Raumschiff Surprise-Tassen (leer)

Mitmachen ist ganz einfach:

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen oder auf das Sie sich am meisten freuen.

PC-Games Leser-Charts (Seite 20)



PCG 21 SPIELENAME
Beispiel: PCG 21 GTA Vice City

PC Games Most Wanted (Seite 18)



PCG 22 SPIELENAME
Beispiel: PCG 22 Doom 3

Die SMS senden Sie an die entsprechende Telefonnummer:

Deutschland	81114 (€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900-101010 (€ 0,60/SMS)
Schweiz	724 44 (sfr 0,70/SMS)

Kein Handy zur Hand? Dann rufen Sie einfach an:

Deutschland	0190-658 651 (€ 0,41/Min.)
Schweiz	0901-210 212 (sfr 0,50/Min.)

Alle Einsendungen oder Anrufe nehmen an der Verlosung teil.

* Alle Netze! VF, Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Teilnahmebedingungen für alle SMS-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 30. August 2004.

Games Convention 2004

World of Warcraft, Brothers in Arms, Schlacht um Mittelerde schon jetzt spielen? Auf der GC 2004 in Leipzig erleben Sie mitten im Sommer alle Weihnachts-Hits.

Microsoft

Halle 5, Stand C02
Highlight: Dungeon Siege 2
Weitere Spiele: Zoo Tycoon 2



Ubisoft

Halle 3, Stand C02
Highlight: Die Siedler: Das Erbe der Könige
Weitere Spiele: Brothers in Arms, Conflict Vietnam, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, Prince of Persia 2, Playboy: The Mansion, Myst IV: Revelation, Everquest 2



Konami

Halle 5, Stand C11
Highlight: Silent Hill 4: The Room
Weitere Spiele: Pro Evolution Soccer 4



Deep Silver/Jowood

Halle 3, Stand C12
Highlight: Earth 2160
Weitere Spiele: Singles 2005, X 2-Add-on, Trackmania Sunrise, Anarchy Online: Alien Invasion, Xpand Rally, Neuro Hunter, Eishockey Manager 2005



Dreamcatcher

Halle 3, Stand E20
Highlight: Cold War
Weitere Spiele: Besieger, Atlantis Evolution

THQ

Halle 3, Stand F11
Highlight: Warhammer 40.000: Dawn of War
Weitere Spiele: STALKER, Full Spectrum Warrior



Atari

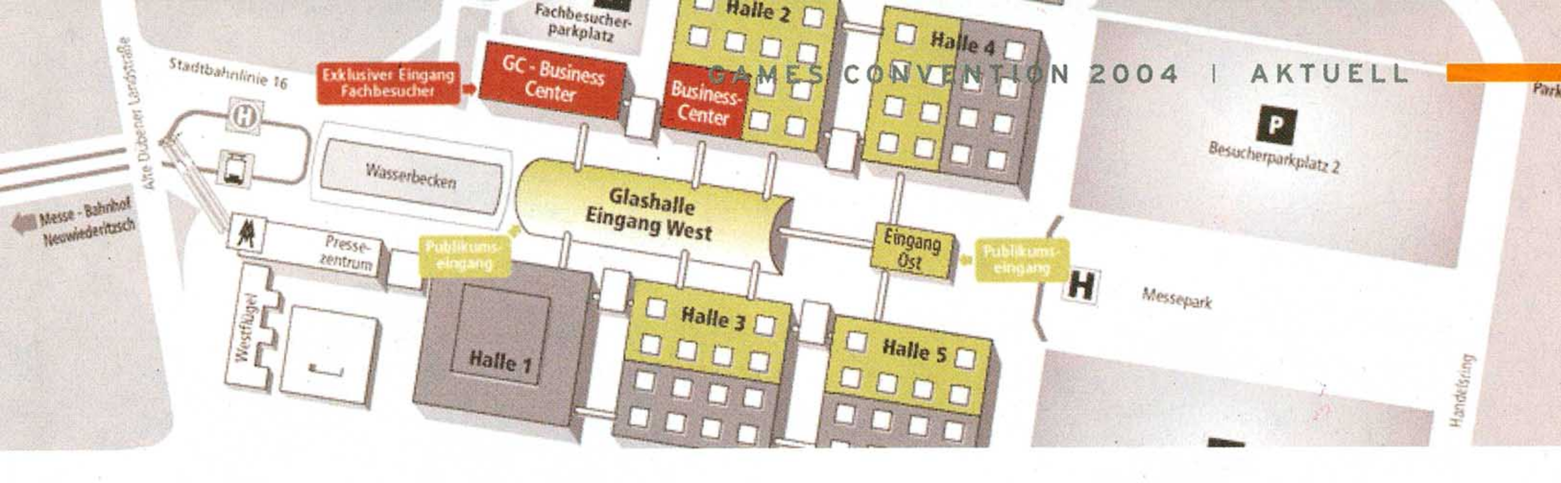
Halle 5, Stand C12
Highlight: Pirates 2
Weitere Spiele: Rollercoaster Tycoon 3, Axis & Allies, Worms Forts: Unter Belagerung, Children of the Nile, Top Spin, Shadow Ops: Red Mercury



Electronic Arts

Halle 3, Stand D12
Highlight: Die Sims 2
Weitere Spiele: FIFA 2005, EA Sports Fußball Manager 2005, Medal of Honor: Pacific Assault, Burnout 3, Armies of Exigo





Alles, was Sie wissen müssen

Wann:	
Donnerstag, 19. August bis Sonntag, 22. August	
Wo:	
Neues Leipziger Messegelände	
Eintrittspreise:	
Tageskarte	€ 10,-
Tageskarte ermäßigt (für Schüler und Studenten)	€ 7,-
Abendkarte (gilt ab 15:30 Uhr)	€ 4,50
Tageskarte Kinder von 6 bis 12 Jahren	€ 3,50
Dauerkarte	€ 22,-
Kartenvorverkauf:	
Saturn-Märkte (auch online unter www.saturn.de)	
Lotto-Toto-Verkaufsstellen im Großraum Leipzig	
McDonald's-Restaurants in Halle und im Großraum Leipzig	
Reisezentren der Deutschen Bahn	
Bundesweit: Bahnfahrt hin und zurück inklusive Eintrittskartengutschein	
In Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen: auch nur Eintrittskartengutschein	
Bus-Verkehr-Berlin KG (Busfahrt hin und zurück inklusive Eintrittskartengutschein)	
www.etix.de	
Öffnungszeiten:	
Donnerstag, 19.08.04	10:00 Uhr bis 18:00 Uhr
Freitag, 20.08.04	10:00 Uhr bis 18:00 Uhr
Samstag, 21.08.04	10:00 Uhr bis 21:00 Uhr
Sonntag, 22.08.04	10:00 Uhr bis 18:00 Uhr
Anreise mit dem Auto:	
Neben Bus und Bahn können Sie die Reise zur diesjährigen Games Convention in Leipzig natürlich auch mit dem eigenen PKW antreten. Entweder Sie fahren über die Autobahn A14 (Halle-Dresden) mit eigener Abfahrt Leipzig-Messegelände; in unmittelbarer Nähe zum Autobahnkreuz Schkeuditzer Kreuz (A14 Halle-Dresden und A9 Berlin-München) oder Sie fahren über die Bundesstraße B2, die direkt zur Abfahrt Leipzig-Messegelände und damit zur Games Convention führt.	

Die wichtigsten Spiele im Überblick

Titel	Aussteller
Armies of Exigo	Electronic Arts (Halle 3)
Blitzkrieg 2	CDV (Halle 3)
Brothers in Arms	Ubisoft (Halle 3)
Children of the Nile	Atari (Halle 5)
Cold War	Dreamcatcher (Halle 3)
Die Siedler: Das Erbe der Könige	Ubisoft (Halle 3)
Die Sims 2	Electronic Arts (Halle 3)
Dungeon Siege 2	Microsoft (Halle 5)
Earth 2160	Deep Silver (Halle 3)
Everquest 2	Ubisoft (Halle 3)
FIFA 2005	Electronic Arts (Halle 3)
Full Spectrum Warrior	THQ (Halle 3)
Imperial Glory	Eidos (Halle 3)
Juiced	Acclaim (Eingangsbereich)
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal (Halle 5)
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts (Halle 3)
Myst IV: Revelation	Ubisoft (Halle 3)
Pirates 2	Atari (Halle 5)
Prince of Persia 2	Ubisoft (Halle 3)
Pro Evolution Soccer 4	Konami (Halle 5)
Psychotoxic	Vidis (Halle 3)
Rollercoaster Tycoon 3	Atari (Halle 5)
Silent Hill 4: The Room	Konami (Halle 5)
Singles 2005	Deep Silver (Halle 3)
STALKER	THQ (Halle 3)
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft (Halle 3)
Top Spin	Atari (Halle 5)
Warhammer 40.000: Dawn of War	THQ (Halle 3)
World of Warcraft	Vivendi Universal (Halle 5)
Zoo Tycoon 2	Microsoft (Halle 5)

Acclaim

Eingangsbereich
Highlight: Juiced
Weitere Spiele: Keine weiteren Spiele angekündigt



Vivendi

Halle 5, Stand C40
Highlight: World of Warcraft
Weitere Spiele: Evil Genius, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Men of Valor, Tribes Vengeance



Eidos

Halle 3, Stand A12
Highlight: Imperial Glory
Weitere Spiele: Snowblind, Crash'n'Burn, 25 to Life



Nicht verpassen!

Neben allen namhaften Spiele-Herstellern sind auch mehrere Hardware-Anbieter in Leipzig am Start und stellen ihre neuesten Produkte vor, darunter Logitech, Revoltech oder Abit. Wer schon immer mal wissen wollte, wie die Alterseinstufungen für Computerspiele eigentlich festgelegt werden, kann sich an den Ständen der BPjM und USK informieren. Nach dem großen Erfolg bei der letzten Games Convention gibt es auch in diesem Jahr eine eigene Fun-Sport-Area mit Kletterwänden, Formel-1-Simulatoren, Halfpipes und einer Kart-Bahn. Das Fernsehen ist natürlich auch vor Ort: NBC Giga und MTV Select senden live von der Games Convention 2004.

Vidis

Halle 3, Stand E12
Highlight: Psychotoxic
Weitere Spiele: Restricted Area



Empire

Halle 5, Stand A18
Highlight: Flat Out
Weitere Spiele: Ford Racing 3, Starship Troopers

CDV

Halle 3, Stand B02
Highlight: Blitzkrieg 2
Weitere Spiele: Codename: Panzers Phase 1, Blitzkrieg: Rolling Thunder, Zoo Empire, Cossacks 2 und vermutlich Codename: Panzers Phase 2

Galaktisches Kino

Zuxxez Entertainment (Knightshift) präsentiert das futuristische Echtzeit-Strategiespiel **Earth 2160** auf der diesjährigen Games Convention im besonderen Ambiente: In der Eingangshalle finden Sie den Nachbau eines Raumschiffs, in dessen Bauch ein THX-Kino mit 13 Plätzen untergebracht ist. Im Zehn-Minuten-Takt flimmern hier Spielszenen über die Leinwand.



Über den Tisch gezogen

Ich sehe was, was du nicht siehst: Cheater verschaffen sich unfaire Vorteile auf Kosten ehrlicher Spieler. Doch damit könnte es bald vorbei sein – endlich!

Wer im Internet spielt, weiß: Es gibt kaum ein frustrierenderes Erlebnis, als von einem unfairen Gegner niedergecheatet zu werden. Ob Geschwindigkeits-Cheat, der binnen weniger Sekunden eine komplette **Warcraft 3**-Basis aus dem Boden stampft, oder Wallhack, mit dem Ihr Gegner Sie durch drei Wände erspäht – Cheats trüben das Spielerlebnis dauerhaft. Daher können Käufer zu Recht erwarten, dass der Hersteller sich um einen reibungslosen Ablauf von Multiplayer-Partien bemüht. Anders die Praxis, etwa im Fall von **C&C Generäle**. Trotz einer Vielzahl von Schummel-Schlupflöchern warten Spieler vergeblich auf eine Lösung von Entwicklerseite. Erst das von einem Fan programmierte Tool Aceton macht Schluss mit Hacks und Co. Entwickler André Harms ist enttäuscht: „Es ist eigentlich eine Schande, einen Kunden die Arbeit machen zu lassen."

Die Entwickler wachen auf

Dennoch gibt es Grund zur Hoffnung. Immer mehr Entwickler und Publisher werden sich der derzeitigen Nachlässigkeit auf dem Gebiet der Cheat-Bekämpfung und der negativen Folgen für die Community bewusst. Denn: Bei vielen Spielen ist der Mehrspieler-Modus längst nicht mehr nur eine nette Dreingabe, sondern ein entscheidender Faktor für Langzeitmotivation und damit wichtiger Kaufanreiz. So geloben etwa die Macher von **Need for Speed Underground** für den Nachfolger Besserung: „Maßnahmen gegen Cheats haben definitiv Priorität. Wir werden im zweiten Teil ein deutlich verbessertes Anti-Cheat-Programm implementieren." **Half-Life**-Entwickler Valve greift inzwischen sogar zu Rechtsmitteln und lässt per Unterlassungsklage bekannte Online-Cheat-Portale schließen. Ein wichtiger Aspekt dürfte auch sein, dass Online-Spiele – und damit das Bedürfnis nach Sicherheit vor Betrügereien – auch auf dem lukrativen Konsolen-Markt an Bedeutung gewinnen. Was es bewirkt, wenn ein Studio aktiv vorgeht, zeigen **Starcraft**, **Warcraft 3** und **Diablo 2**: In regelmäßigen Abständen verbannt Entwickler Blizzard unfaire Spieler aus dem Battle.net und dämmt damit die Mogelei effektiv ein. Vielleicht muss sich also schon in Kürze niemand mehr den Online-Spaß durch Cheats verderben lassen. (JS)

Die wichtigsten Anti-Cheat-Tools

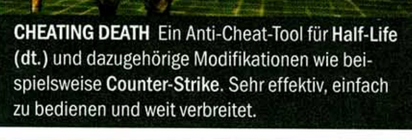
http://www.punkbuster.com



PUNKBUSTER Das mit Abstand bekannteste und am meisten verbreitete Programm gegen Cheats. Wird unter anderem von **Joint Operations**, **Battlefield 1942** und **Vietnam** sowie **Far Cry (dt.)** unterstützt.

http://www.unitedadmins.com/cdeath.php



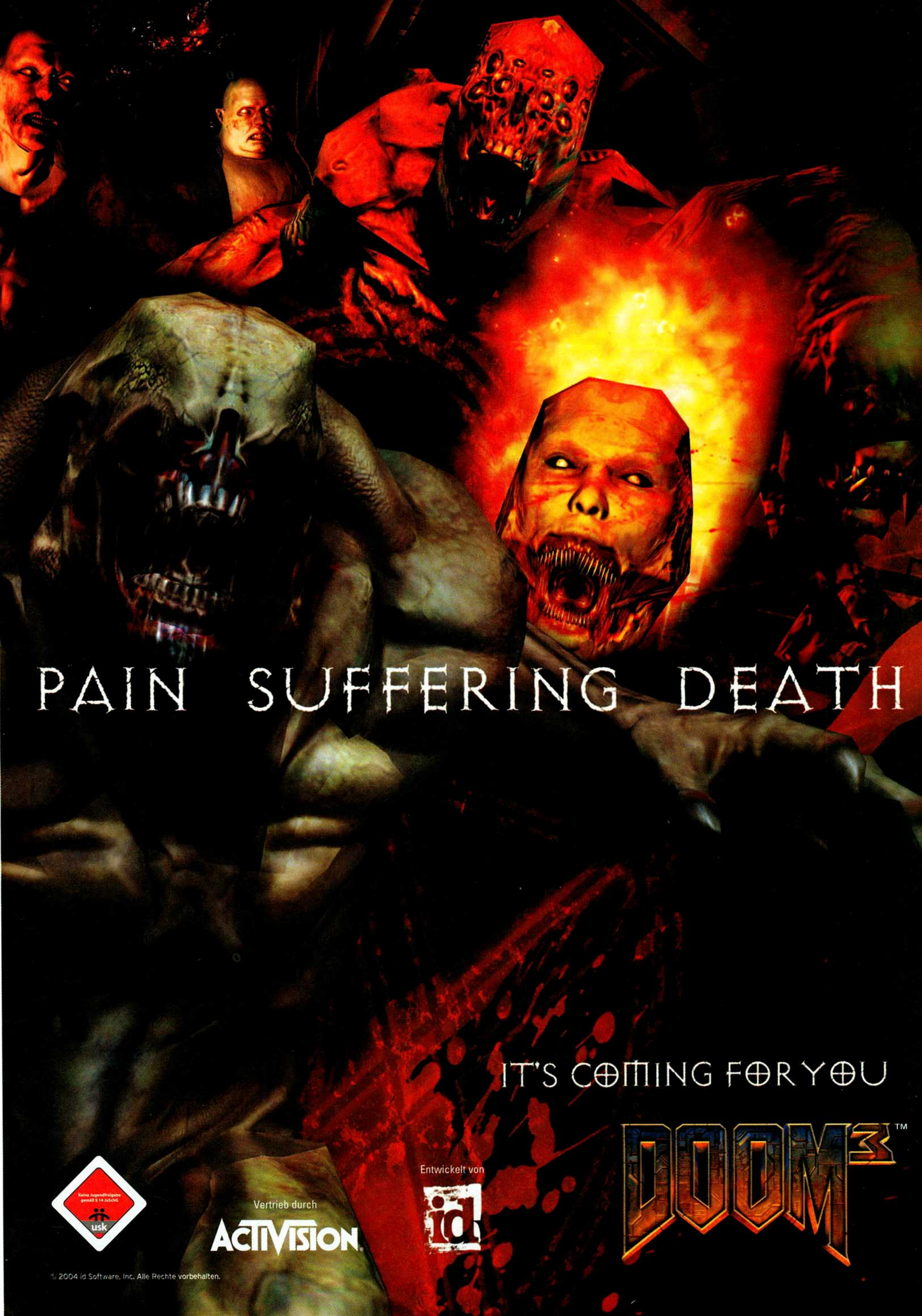


CHEATING DEATH Ein Anti-Cheat-Tool für **Half-Life (dt.)** und dazugehörige Modifikationen wie beispielsweise **Counter-Strike**. Sehr effektiv, einfach zu bedienen und weit verbreitet.

http://aceton.kuhlsolutions.de/



ACETON V0.6 Das bislang einzige Programm seiner Art, mit dem Cheats für Strategiespiele neutralisiert werden. Es deaktiviert alle zurzeit bekannten Schummel-Tools für **C&C Generäle**.


PAIN SUFFERING DEATH
IT'S COMING FOR YOU
DOOM 3™
Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk
Vertrieb durch
ACTIVISION
Entwickelt von
id
© 2004 id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

MAINBOARDS

ASUS		Sockel-Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L	A-nForce2	D	69,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A-nForce2	D	94,-
K8V	S, GL, sA	754-K8T800	D+	99,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA	754-nF3-250	D+	139,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA	775-i915P	D2	219,- L
P5AD2 Premium	S, GL, F, R	775-i925X	D2	289,- L
P4P800 SE	S, GL, sA	478-865PE	D	99,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478-875P	D+	184,-
MSI		**Sockel-Chip**	**RAM**	**€**
KT4AV-L	S, L	A-KT400A	D	54,-
K7N2 Delta-L	S, L	A-nForce2	D	69,-
915G Combo-FR	S, V, GL, R	775-i915G	D2	144,-
915P Neo2	S, GL, F, R	775-i915P	D2	169,- L
925X Neo Platinum	S, GL, F, R	775-i925X	D2	219,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478-865PE	D	89,-
GIGABYTE		**Sockel-Chip**	**RAM**	**€**
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A-nForce2	D	104,-
K8NSNXP939	S, GL, F, R	939-nF3-250		199,-
6VTXE-A	S	FC-Pro133T	S+	69,- L
8IPE775-G	S, GL	775-i865PE	D	104,-
8I915P-G	S, GL	775-i915P	D	129,-
8IPE1000-G	S, GL	478-865PE	D	87,-
VIA		**Sockel-Chip**	**RAM**	**€**
MII12000 inkl. VIA Eden Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F	-CLE266	D	209,-
TC6000E inkl. VIA Eden 600 MHz CPU	M-ITX, S, V, L	-CLE266	D	214,-
ASROCK		**Sockel-Chip**	**RAM**	**€**
K7S41GX	µATX, S, V, L	A-741	D	39,-
K7S8X R3.0	S, L	A-746FX	D	34,-
P4i45PE R3.0	S, L	478-845PE	D	44,-
ECS ELITEGROUP		**Sockel-Chip**	**RAM**	**€**
K7VTA3 Rev. 5	S, L, F, R	A-KT333	D	38,-
K7VTA3 Rev. 6	S, L	A-KT333	D	32,-
AF1 Deluxe	S, GL, F, sA	A-KT600	D	97,-
865PE-A	S, L	478-865PE	D	62,-

D: Dual / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: S-ATA RAID

Athlon™ 64 3500+

AMD Sockel 939 CPU
ADA3500DEP4AW

- 2,2 GHz
- „Newcastle"
- 512 KB Level 2 Cache
- in-a-box



499,-

EPOX		Sockel-Chip	RAM	€
EP-8K9A7I	S, L	A-KT400A	D	52,-
EP-8KRAI	S, L, sA	A-KT600	D	59,-
EP-8RDA3I	S, L	A-nForce2	D	64,-
EP-8RDA3+	S, L, F, sA	A-nForce2	D	89,-
EP-8KDA3+	S, GL, sA	754-nF3-250	D	159,-
EP-4PDA5+	S, GL, sA	478-865PE	D	114,-
ABIT		**Sockel-Chip**	**RAM**	**€**
NF7-S 2.0	S, L, F	A-nForce2	D	92,-
AN7	S, L, F, sA	A-nForce2	D	99,-
IC7-MAX3	S, GL, F, sA	478-875P	D+	184,-
SHUTTLE		**Sockel-Chip**	**RAM**	**€**
AN35N Ultra	S, L	A-nForce2	D	52,-

CPU

Tagespreise!

INTEL			GHz	tray	in-a-box
Celeron® (So478)	400	128	2,4	74,-	77,-
Celeron® (So478)	400	128	2,6	87,-	96,-
Celeron® (So478)	400	128	2,8	94,-	124,-
Celeron® D (So478)	533	256	2,53		89,-
Celeron® D (So478)	533	256	2,66	94,-	99,-
Celeron® D (So478)	533	128	2,8		129,-
P4 (So478)	800	512	2,8	199,-	209,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	2,8E	179,-	189,-
P4 (So478)	800	512	3,0	234,-	244,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	3,0E	229,-	239,-
P4 (So478)	800	512	3,2	289,- L	299,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	3,2E	284,- L	289,-
P4 (So478)	800	512	3,4	429,- L	439,-
P4 (So775) Prescott	800	1.024	2,8		199,-
P4 (So775) Prescott	800	1.024	3,0		249,-
P4 (So775) Prescott	800	1.024	3,2		314,-
P4 (So775) Prescott	800	1.024	3,4		469,-
P4 (So775) Prescott	800	1.024	3,6		729,- L

AMD			GHz	tray	PIB
Duron™	266	App.	1,6	44,-	
Duron™	266	App.	1,8	49,-	
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	66,-	74,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	73,-	79,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	87,-	99,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	134,-	144,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	154,-	164,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	159,-	
Athlon™ XP 3200+	400	Bar.	2,2	194,-	209,-
Athlon™ 64 2800+		Cla.	1,8	169,-	184,-
Athlon™ 64 3000+		Newc.	2,0	199,-	229,-
Athlon™ 64 3200+		Newc.	2,2	274,-	294,-
Athlon™ 64 3400+		Cla.	2,2	389,-	424,-
Athlon™ 64 3500+ (So939)			2,2		499,-
Athlon™ 64 3800+ (So939)			2,4		699,-
Athlon™ 64 FX-53 (So939)			2,4		849,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM			Kit	€
DDR	512 MB	333-CL2,5	96,-	90,-
DDR	512 MB	400-333	104,-	94,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	174,-	209,-
DDR	1,0 GB	400-333	184,-	229,-
CORSAIR ValueSelect			**Kit**	**€**
DDR	512 MB	400-CL3	118,-	106,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	120,-	110,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	209,-	259,-
GEIL			**Kit**	**€**
DDR	512 MB	400-CL2,5	104,-	99,-
DDR	512 MB	400-233	154,-	149,-
DDR	512 MB	433-233	164,-	159,-

KINGSTON HyperX			Kit	€
DDR	512 MB	333-222	124,-	119,-
DDR	512 MB	400-232	169,-	164,-
DDR	512 MB	466-344	189,-	184,-
DDR	512 MB	500-344	199,-	194,-
DDR	512 MB	533-344	209,-	204,-
DDR	512 MB	433-CL2,5	154,-	149,-
DDR	1,0 GB	466-344	359,-	349,-
BUFFALO			**Kit**	**€**
DDR	512 MB	333-CL2,5	94,-	86,-
DDR	512 MB	400-CL3	100,-	90,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	105,-	95,-
DDR	512 MB	466-CL3	119,-	114,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	169,-	199,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	174,-	219,-

Kit: Besteht aus zwei identischen Speichermodulen. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
V9520 Magic/T	AGP	128-DD / GF FX5200	64,-
V9570/TD	AGP	256-DD / GF FX5700	149,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
FX5200-T retail	AGP	128-DD / GF FX5200	59,-
FX5200-TD	AGP	128-DD / GF FX5200	69,-
FX5200 Personal Cinema	AGP	128-DD / GF FX5200	144,-
FX5900XT-VTD	AGP	128-DD / GF FX5900XT	209,-
GAINWARD		**MB / Chip**	**€**
FX Ultra/860LE	AGP	128-DD / GF FX5700LE	99,-
FX Ultra/1100XT GS	AGP	128-DD / GF FX5900XT*	219,-
FX Ultra/1600XP GS	AGP	256-DD / GF FX5900U	329,-
FX Ultra/2600 GS	AGP	256-D3 / GF 6800U	599,- L
CoolFX Ultra/2600 GS inkl. Wasserkühlung	AGP	256-D3 / GF 6800U	849,- L
AOPEN		**MB / Chip**	**€**
MX4000-V	AGP	64-DD / GF MX4000	42,-
FX5200-DV	AGP	128-DD / GF FX5200	66,-
FX5900XT-DV bulk	AGP	128-DD / GF FX5900XT	179,-
FX6800GT-DV	AGP	256-D3 / GF 6800GT	449,- L
SPARKLE		**MB / Chip**	**€**
SP7300M4	AGP	64-DD / GF4 MX440-8X	44,-
SP7310M4-T	AGP	128-DD / GF MX4000	49,-
SP8834T	AGP	128-DD / GF FX5200	59,-
SP8835XT-DT	AGP	128-DD / GF FX5900XT	189,-
AG40DT	AGP	128-DD / GF 6800	339,-
LEADTEK		**MB / Chip**	**€**
A340 Ultra T	AGP	256-DD / GF FX5200U	79,-
A350 XT TDH	AGP	128-DD / GF FX5900XT	189,-
A400 TDH	AGP	256-DD / GF 6800	349,-
A400 Ultra TDH	AGP	256-D3 / GF 6800U	539,-
GIGABYTE		**MB / Chip**	**€**
NX59128D	PCIe	128-DD / GF PCX5900	229,-
N59X128D	AGP	128-DD / GF FX5900XT	199,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX300SE/T	PCIe	128-DD / Rad 300SE	89,-
EAX600XT/TD	PCIe	128-DD / Rad X600XT	249,-
A9550/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	67,-
A9200SE/T	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
A9600XT/TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
A9600XT/TVD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	179,-
AX800Pro/TD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	479,-
SAPPHIRE		**MB / Chip**	**€**
Rage Mobility bulk	AGP	8-SD / Rage Mob.-L	19,-
9600 bulk	AGP	128-DD / Rad. 9600	99,-
9600 Lite retail	AGP	256-DD / Rad. 9600	114,-
9600XT U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	209,-
9800 Pro Lite retail	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
9800 Pro U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	269,-
X800 Pro retail	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	479,- L
CLUB3D		**MB / Chip**	**€**
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	32,-
9200	AGP	128-DD / Rad. 9200	82,-
9200SE Low Profile	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	139,-
9600XT	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	159,-
9800 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	209,-
9200 SE	PCI	128-DD / Rad. 9200SE	69,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
X600XT-TD	PCIe	128-DD / Rad. X600XT	229,-
RX9200 SE-T	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
RX9800 Pro-TD	AGP	128-DD / Rad. 9800Pro	219,-
RX800 Pro-TD	AGP	256-D3 / Rad. X800Pro	499,- L
Diverse		**MB / Chip**	**€**
ABIT 9200SE	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	54,-
ABIT RX800 Pro	AGP	256-DD / Rad. X800 Pro	449,- L
GIGABYTE R96128D	AGP	128-DD / Rad. 9600	99,-
GIGABYTE R98P128D	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
HIS 9800 Pro IceQ	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	269,-
HIS X800 Pro IceQ	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	529,- L

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	66,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	87,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	119,-
MAXTOR		**GB**	**ms/Cache/UPM**	**€**
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	49,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	66,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
6Y200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	119,-
5A300J0	U-133	300	10 / 2.048 / 5.400	239,-
HITACHI		**GB**	**ms/Cache/UPM**	**€**
HDS722580	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	57,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	87,-
HDS722516	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	92,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	399,-
SAMSUNG		**GB**	**ms/Cache/UPM**	**€**
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	57,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	94,-

S-ATA

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	109,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	199,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	109,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	134,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	199,-
MAXTOR	**GB**	**ms/Cache/UPM**	**€**
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	104,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	199,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	249,-
HITACHI	**GB**	**ms/Cache/UPM**	**€**
HDS722580	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
HDS722516	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	189,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	419,-
SAMSUNG	**GB**	**ms/Cache/UPM**	**€**
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-

DVD-RECORDER

HP dvd8301

2/4/8x DVD+R/+RW

- ATAPI
- bulk
- schwarz



54,-

DVD±RW ATAPI	Speed	bulk	Kit/ret.
BENQ DW-822A+	8x		87,-
BENQ DW-1600A *	16x		139,-
LG GSA-4082B	8x	79,-	
LG GSA-4120B *	12x		119,-
LITEON SOHW-832S *	8x		109,-
NEC ND-2500A	8x	79,-	
NEC ND-2510A *	8x	89,-	
PHILIPS DVDRW885K *	8x		94,- L
PIONEER DVR-106 OEM	4x	66,-	
PIONEER DVR-A07XLA	8x		104,-
PLEXTOR PX-712A	12x		154,-
SONY DRU-700A *	8x		114,-
TEAC DV-W58G-A	8x		84,-

* brennt 2,4x Double Layer DVDs

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

PC-GEHÄUSE & BAREBONES

PC-Gehäuse

LIAN LI	Farbe	Art	Netzteil	€
PC-3077B	schwarz	Midi	--	139,-
PC-50	silber	Midi	--	89,-
PC-60	silber	Midi	--	129,-
PC-6070B	schwarz	Midi	--	199,-
PC-6077B	schwarz	Midi	--	179,-
PC-6089A	silber	Midi	--	179,-
PC-7	silber	Midi	--	109,-
PC-V1000	silber	Midi	--	249,-
PC-V1200	silber	Midi	--	289,-
PC-V2000	silber	Midi	--	319,-
PC-70	silber	Big	--	209,-
PC-7077	silber	Big	--	289,-
PC-7077B	schwarz	Big	--	299,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

AOPEN	Farbe	Art	Netzteil	€
QF50A	schwarz	Midi	300 W	49,-
QF50C inkl. Window Kit	silber/schwarz	Midi	300 W	57,-
H500A	grau	Midi	300 W	72,-
H600A	grau	Midi	300 W	89,-
H600B	schwarz	Midi	350 W	99,-
H600B	schwarz-hochglanz	Midi	350 W	119,-
H700A	grau	Big	350 W	109,-
H700B	silber	Big	350 W	119,-
H700C	schwarz	Big	400 W	139,-

THERMALTAKE		Art	Netzteil	€
XaserIII V1000A *	schwarz	Midi	--	139,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	169,-
XaserIII VM1000C	schwarz	Midi	--	89,-
XaserIII VM3000	schwarz	Midi	--	119,-
LANFire Steel *	schwarz	Midi	--	99,-

* inkl. Window Kit

Diverse	Farbe	Art	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	44,-
BLUE-LINE	blau	Midi	--	29,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	44,-
CS-606	blau	Midi	--	59,-
AVANCE B031	grau	Midi	300 W	69,-
AVANCE B031	schwarz	Midi	--	47,-
CASETEK C-1018	beige	Midi	--	69,-
CHENBRO PC61166	silber	Midi	--	49,-
SHARKOON Acrylic-Showcase Kit				99,-

Barebones

Diverse	Sockel	Chip	€
AOPEN XC Cube EX65	478	i865PE	199,-
BIOSTAR iDEQ 200V	A	KM400	149,-
MSI MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	334,-
SHUTTLE SN85G4V2	754	nForce3	329,-
SHUTTLE SN45GV2	A	nForce2	234,-
SHUTTLE SB61G2V3	478	i865G	249,-
SHUTTLE SK41G	A	KM266	169,-

Taschen		€
SHARKOON Gamer Bag Midi rot	für Midi/Big	24,-
SHARKOON Gamer Bag Midi blau	für Midi/Big	24,-
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag braun	für Midi/Big	84,-
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag silber	für Midi/Big	84,-
THERMALTAKE XaserBag LANFire	für Xaser II	29,-

THERMALTAKE LANMOTO

PC-Gehäuse

- ATX Midi-Tower
- Aluminium hochglanzpoliert
- extern: 2x 3,5", 4x 5,25"
- intern: 5x 3,5"
- inkl. 3 Lüfter, 21 dB(A)
- 2x USB & 1x FireWire in der Frontblende
- Window Kit
- ohne Netzteil
- in rot, blau, schwarz oder silber





149,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

Komplett-PCs	€
PC Duron 1600 Office 1,6 GHz, 128 MB DDR-RAM, 40 GB HDD, CD-ROM	269,-
PC Athlon XP 2200+ 2200+, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, DVD/CD-RW	419,-
PC Athlon XP 2500+ 2500+, 512 MB DDR-RAM, 160 GB HDD, DVD/CD-RW	649,-
PC Celeron 2400 2,4 GHz, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM	379,-
PC Pentium 4 2600 2,6 GHz, 512 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM	649,-
PC Pentium 4 2800 2,8 GHz, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD±RW	829,-

Notebooks	€
ASUS A2536DCBH Athlon XP-M 2800+, 15,0" TFT, 256 MB, 40 GB, Combo, XP Home	1.049,-
ASUS L4504RBH Pentium-M 1,4 GHz, 15,0" TFT, 256 MB, 40 GB, Combo, XP Home	1.159,-
ECS ELITEGROUP EZ30D Transmeta 800 MHz, 8,4" TFT, 256 MB, 40 GB, DigiCam, WLAN	839,-
JVC MP-XV941DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9" TFT, 256 MB, 40 GB, Combo, XP Pro	2.399,-
MAXDATA Pro 7000x Pentium-M 1,5 GHz, 15,0" TFT, 512 MB, 40 GB, DVD-RW, XP Pro	1.349,-
SAMSUNG X10plus XTC 1500 Pentium-M 1,5 GHz, 14,1" TFT, 512 MB, 60 GB, DVD-RW, XP Home	1.749,-

KOMMUNIKATION

Modems & Router

AVM	Art	Anschluss	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-

NETGEAR	Art	Anschluss	€
RP614 Router	DSL	RJ-45	39,-
FR114P Router	DSL	RJ-45	79,-
DG834B Router	DSL	RJ-45	99,-
FVS318 Router	DSL	RJ-45	134,-

D-LINK	Art	Anschluss	€
DSL-360T	DSL	RJ-45	49,-
DI-304 Router	DSL	RJ-45	139,-
DI-604 Router	DSL	RJ-45	34,-

Diverse	Art	Anschluss	€
56K Voice Modem	analog	PCI	14,-
128K ISDN Adapter	ISDN	PCI	27,-

Wireless LAN

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DI-624 Router	108	Access Point	119,-
DWL-G520	108	PCI	69,-
DWL-G650	108	PCMCIA	57,-
DWL-2100AP	108	Access Point	114,-
DWL-7100AP	108	Access Point	179,-
DWL-G650+	54	PCMCIA	52,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WGT634U Router	54	Access Point	149,-
WGT624 Router	108	Access Point	119,-
WG111	54	USB	79,-
WG602	54	Access Point	94,-
WG511T	108	PCMCIA	69,-
WG311T	108	PCI	74,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
ASUS WL-138g	54	PCI	32,-
ASUS WL-100g	54	Cardbus	44,-
ASUS WL-500g	54	Access Point	89,-

GAMES

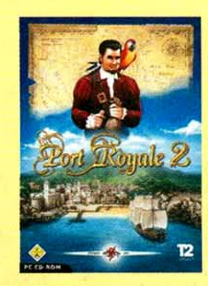
Action	€
Asterix und Obelix XXL	28,-
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Conan	49,-
Dead Manis Hand	28,-
Delta Force Black Hawk Down	24,-
Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs	54,-
Fluch der Karibik	44,-
Half Life	12,-
Half-Life Generation V3	29,-
Joint Operations	44,-
Prince of Persia	49,-
Raven Shield Gold Edition	32,-
Shrek 2	37,-
Splinter Cell Pandora Tomorrow	49,-
Thief: Deadly Shadows	47,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haze	35,-
Vietcong Fist Alpha	16,-
XIII	47,-

Strategie	€
Africa Korps	56,-
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
Anno 1503	29,-
C+C Generäle	39,-
C+C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Commandos 3	44,-
Empires Die Neuzeit	44,-
Korea: Forgotten Conflict	43,-
Lords of Everquest	49,-
Medieval Battle Collection	25,-
Port Royale 2	44,-
Republic The Revolution	19,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-



Port Royale 2

Strategie



44,-

Rollenspiele & Adventures	€
CSI Dark Motives	28,-
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	49,-
Sacred	47,-
Star Wars Knights of the Old Republic	44,-
URU Ages Beyond Myst	49,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Rally 4.0	47,-
Flight Simulator 2004	64,-
Die Sims Hokus Pous	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
DTM Race Driver 2	45,-
Need for Speed Underground	49,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf www.alternate.de.

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	17,-
LOGITECH Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	99,-
MS WL Optical Desktop Elite	PS/2 u. USB	89,-
MS WL Opt. Desktop Elite Executive	PS/2 u. USB	99,-

Mäuse & Pads	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2 u. USB	32,-
LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2 u. USB	47,- L
LOGITECH MX900 Optical Bluetooth	USB	69,-
MS Wheel Mouse Optical 1.1 schw.	PS/2 u. USB	24,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	39,-
SHARKOON Luminous Mousepad	USB	19,-
RATPADZ Gaming Surface Mousepad		20,-
COMPAD Speedpad verschiedene Farben		22,-

Joysticks	Anschluss	€
SAITEK Cyborg EVO	USB	32,-
SAITEK X45 Flight Stick	USB	79,- L
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	84,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Precision USB	USB	12,-
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	24,-
LOGITECH Cordless RumblePad	USB	42,-

Headsets	€
PLANTRONICS .Audio 90	34,-
SENNHEISER PC 150	74,-
SHARKOON Gaming GHS1	24,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1	44,-

MONITORE

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101536		15,0	Snd	314,-
BELINEA 101705		17,0	Snd	349,-
BENQ FP767 v.2		17,0	Snd	379,-
BENQ FP937S		19,0	+DVI-D	689,-
CTX S701A		17,0	Snd	359,-
CTX S960A		19,0	Snd	569,-
CTX S962G+	silber	19,0	+DVI-D/Snd	639,-
EIZO L557		17,0	+DVI-D/Snd	579,-
EIZO L885		20,1	+DVI-I	1.199,-
IIYAMA PL E431S-W		17,0	+DVI-D/Snd	449,-
PHILIPS 190S5CS	silber	19,0		559,-
SAMSUNG 710N	silber	17,0		429,-
SAMSUNG 193T AP		19,0	+DVI-D/Snd	659,-
SAMSUNG 910T	silber	19,0	+DVI-D	709,-

CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 108035	125	21,0	Flat	479,-
CTX VL700T	72	17,0		99,-
IIYAMA HM903DT	130	19,0	Flat/Snd/USB	359,-
PHILIPS 109B50	97	19,0	Flat	209,-
SAMSUNG 795DF	85	17,0	Flat	149,-
SAMSUNG 957DF	96	19,0	Flat	219,-

DREAMBOX 7000S

Digitaler SAT-Receiver PVR

- Anschlüsse: 2x SCART, Audio-out (2x Cinch), S/PDIF (optisch), RJ-45, USB
- 1x Common Interface
- 2x SmartCard-, 1x CF-Kartenleser
- Festplatteneinbau vorbereitet
- silber



314,-

DREAM multimedia

L: Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit nicht sichergestellt werden. a.A.: auf Anfrage

Über 10.000 Produkte
aus den Bereichen Hardware, Software und Entertainment finden Sie unter: www.alternate.de

01805-905040 *

* € 0,12/Minute

Feedback: Codename: Panzers

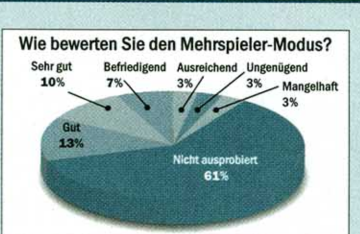
CDVs Taktik-Wunder begeistert die Kritiker. Aber was sagen die Spieler über Codename: Panzers? PC Games hat Leser und Hersteller zu ihren Erfahrungen befragt.

Schon mit **Sudden Strike** und **Blitzkrieg** erwarb sich CDV einen exzellenten Ruf unter Hobby-Generälen. Als Publisher von **Codename: Panzers - Phase One** ist den Karlsruhern nun wohl endgültig ein Platz im Spiele-Walhalla sicher. Der Taktik-Hit aus den Tastaturen der ungarischen Entwickler Stormregion (**SWINE**) schlug im PC-Games-Test selbst **C&C Generäle** und **Warcraft 3** knapp – und wurde neuer Genre-Spitzenreiter. Einen Monat nach der Veröffentlichung ist es nun an der Zeit, die Spieler und den Hersteller in PC Games zu Wort kommen zu lassen: Wie gut ist **Panzers** wirklich?

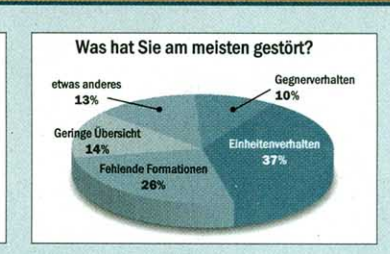
Viel Licht, kaum Schatten

Rund 5.000 Leser haben mitgemacht und unseren Fragebogen auf www.pcgames.de ausgefüllt. Das Ergebnis ist eindeutig: 95 Prozent würden den Taktik-Hit jederzeit weiterempfehlen, nur ein sehr kleiner Teil ist nicht zufrieden. Wo die Begeisterung genau herrührt, können nur wenige exakt bestimmen. Es ist das Zusammenspiel aus spektakulärer 3D-Grafik, kniffligen, aber fairen Missionen, der motivierenden Kampagne











BITTE LÄCHELN Ein Teil der ungarischen Stormregion-Entwickler posiert zusammen mit CDV-Produzent Achim Heidelauf (in der Mitte) für unser Gruppenfoto.



BOMBASTISCH Grafisch übertrifft Panzers so ziemlich alles Dagewesene.

MEIN HELD Hans von Gröbel (im Tiger) ist der beliebteste Story-Charakter.

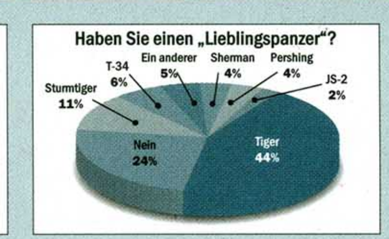
und nicht zuletzt der großen Detailverliebtheit der Entwickler, die **Panzers** so besonders macht. Ebenfalls vielfach lobend erwähnt werden die Story mit zahlreichen Zwischensequenzen und glaubwürdigen Helden, die Klangkulisse und die Koop-Einsätze im Mehrspieler-Modus. Letzterer bietet allerdings auch Anlass zur Kritik: Mit mehr als vier Spielern werden die Partien gelegentlich vorzeitig durch Abstürze beendet. Ansonsten gibt es nach unseren Informationen erfreulich wenig technische Probleme (keine: 42 Prozent, kaum: 47 Prozent), was umso lobenswerter ist, als manche aktuelle Veröffentlichung erst nach mehreren Patches stabil läuft. Lediglich der Kopierschutz bereitete auf den Systemen einiger Befragter Schwierigkeiten. Spielerische Mängel muss man mit der Lupe suchen, einzig die Einheiten- und Gegner-KI trüben den exzellenten Gesamteindruck: Über die Hälfte der Befragten bewertet **Phase One** mit einer glatten 1, weitere 40 Prozent mit der Note „gut".

Panzer-Patriotismus

Der deutsche Feldzug wurde mit großem Abstand zum besten









Interview mit CDV-Produzent Achim Heidelauf



ACHIM HEIDELAUF seit 1998 Spieleproduzent und Betreiber der Website www.producedby.de.

PC Games: Was gefällt dir an **Panzers** besonders?

Heidelauf: „Der unglaublich hohe Suchtfaktor, der sich aus der guten Bedienung, der geilen Grafik und dem flüssigen Spielablauf ergibt. Außerdem liebe ich es, meine Einheiten über die Missionen hinweg zu pflegen und auch noch den letzten Feind von der Karte zu putzen."

PC Games: Das stimmt mit dem Eindruck unserer Leser überein. Den instabilen Mehrspieler-Modus bewerten diese jedoch weniger gut. Wurde zu wenig getestet?

Heidelauf: „Zu wenig getestet wurde der Multiplayer-Part sicher nicht. Wir hatten uns aber zeitlich etwas verschätzt: Wenige Wochen vor der Fertigstellung wollten wir noch unbedingt den Domination-Modus einbauen. Aufgrund der vielen zusätzlichen Arbeit, gerade im Testing, wurde der Mehrspieler-Modus nicht ganz so rund wie die Solo-Kampagne. Inzwischen ist aber ein Patch erschienen, der die Probleme weitestgehend behebt."

PC Games: Einige Schwierigkeiten scheint es auch mit dem Starforce-Kopierschutz zu geben. Müssen wir auch in Zukunft mit solchen rigiden Sicherungen rechnen?

Heidelauf: „Mit dem Starforce-Kopierschutz haben unsere Kunden deutlich weniger Probleme als mit dem vorher verwendeten. Da das System momentan zumindest vier bis sechs Wochen Abstand zwischen Release und Crack garantiert – und nicht fünf Minuten wie andere –, werden wir wohl auch in Zukunft darauf zurückgreifen."

PC Games: Wie erklärst du die mäßige Computer-Intelligenz in **Panzers**? Was ist mit Formationsbefehlen?

Heidelauf: „Man muss zwischen der KI im Skirmish-Modus und dem Einheitenverhalten unterscheiden. Erstere verbessert der Patch deutlich. Formationsbefehle wird es bei **Panzers** nicht geben. In einem Spiel, in dem man so nahe am Geschehen ist und sich um jedes Platoon sorgen muss, hätte das wenig Sinn."

PC Games: Warum wurden in deutschen Version Städte umbenannt und Namen überpiept?

Heidelauf: „Das ist bereits der zweite Titel, für den ich verantwortlich bin und dem die 18er-Freigabe verwehrt wurde. Vielleicht sollte mir das zu denken geben ... (lacht) Das lief so: Die USK hat von **Panzers** zuerst die Singleplayer-Demo 1, Warschau, erhalten. Von dem Schauplatz waren die Damen und Herren überhaupt nicht angetan – es fehlte ja auch der Kontext. So haben sie wohl etwas mehr in die Mission hineininterpretiert, als beabsichtigt war. Und so kam eines zum anderen und wir mussten Warschau umbenennen und durften Polen nicht mehr erwähnen. Meinen Freunden in Polen hat diese Vorgehensweise übrigens ganz und gar nicht gefallen."

PC Games: Gibt es Features, die ihr aus Zeitgründen nicht einbauen konntet?

Heidelauf: „Kaum. Höchstens, dass die ursprüngliche Planung vorsah, jedes Missionsziel in einer Zwischensequenz zu zeigen. Und die US-Endsequenz hat leider etwas gelitten und ist sehr ... mäßig geworden."

PC Games: Was plant ihr für **Phase Two**?

Heidelauf: „Viel können wir noch nicht verraten, nur, dass diesmal die Italiener mit ihrem Held Dario die Hauptrolle im Afrikafeldzug spielen wollen. Außerdem folgt in **Phase Two** der versprochene Karteneditor, der auch den Multiplayer-Modus aufwerten wird."

gekürt und auch zuerst gespielt, gefolgt vom britisch-amerikanischen und vom sowjetischen. Hauptmann Hans von Gröbel finden die PC-Games-Leser denn auch am sympathischsten, der Wehrmachtspanzer Tiger und der „große Bruder" Sturmtiger sind die mit Abstand beliebtesten Kampfvehikel. Nur eine Minderheit bevorzugt Infanterie im Kampf, mehr als die Hälfte schickt am liebsten Tanks an die Front. Die meisten nutzen die Fußtruppen zur Aufklärung, um gegnerische Stellungen dann mit Artillerie unter Feuer zu nehmen und anschließend gegen die geschwächten Feindtruppen vorzugehen.

Alles in allem also ein Sieg auf ganzer Line für **Codename: Panzers**. Auch mit dem bereits in Entwicklung befindlichen Nachfolger **Phase Two** scheinen CDV und Stormregion wieder den Geschmack der Fans zu treffen. Der geplante Afrikafeldzug liegt auf der Beliebtheitsskala knapp vor dem Pazifikkrieg oder den moderneren Szenarien wie Korea und Vietnam.




VERGLEICH So klobig sahen die Modelle und Zwischensequenzen früher aus ... ... und so detailliert sind sie in der Verkaufsversion von Codename: Panzers.

Doom 3

Und wieder rüttelt ein id-Software-Titel an den Grundfesten des Ego-Shooter-Genres: Aus der Hölle kommen die dreidimensionalsten Monster, vor denen Sie je Angst hatten.

ZWEIKAMPF Ein Zombie-Soldat wird von einer Wachdrohne attackiert, die glücklicherweise auf unseren Befehl hört. Wir sparen derweil die knappe Munition für gefährlichere Gegner.

Gut, dass **Doom 3** friedfertig beginnt. Sonst würden Sie wie ein Idiot verdutzt in der UAC-Forschungsstation auf dem Mars stehen und sich vom ersten Gegner niederschlagen lassen, weil Sie mit dem Staunen noch nicht fertig sind. Denn die Innenareale samt den Figuren darin sehen einfach umwerfend aus! Gesichter wirken so plastisch, dass man sie mit dem Finger auf dem Monitor fühlen zu können glaubt, und gebumpmappte Wände, Böden und Decken glänzen realistisch im frostigen Lichtschein moderner Neonlampen. Inmitten dieser Grafikpracht stehen Sie anfangs als Marine, der normalerweise wenig mehr unternimmt als nächtliche Kontrollgänge durch verlassene Zimmer. Zuerst schlendern Sie durch den Landeraum ins Innere der Basis hinein, tauschen Grüße mit den Kollegen aus und holen sich beim Vorgesetzten den ersten Befehl ab. Ein Wissenschaftler sei verschwunden, Sie mögen der Sache bitte nachgehen. Wenig später kriegen Sie auf künstlerisch beeindruckende, aber hier der Spannung zuliebe nicht näher genannte Art mit, wie jemand das Licht ausmacht und sich ein Tor zur Hölle auftut. Kreaturen strömen heraus und fast alle Insassen der Forschungsstation mutieren zu Zombies, die mit einem Gänsehaut verursachenden Stöhnen langsam durch die Gänge wandern. In den nächsten 27 Levels geht's dann im wahrsten Sinne des Wortes ans Eingemachte.

Dunkles Horror-Paradies

Doom 3 ist wie eine Geisterbahnfahrt, nur länger. Die Spannung nährt sich vom Ungewissen, von der Dunkelheit und der gigantischen Sound-Kulisse. Auch die Schatten spielen eine Hauptrolle. Sie werden sich dabei ertappen, wie Sie mit dem Fadenkreuz nervös auf Silhouetten zielen, weil deren Konturen so realistisch und geschmeidig über Wände verlaufen, dass man dort flüchtig einen Zombie wähnt.

Zur Standardausrüstung gehört eine Taschenlampe, die Segen und Fluch zugleich bedeutet: Beim Leuchten erken-



GRUSELIG Im Höllenabschnitt tragen die Gegner düstere Texturkleider (anders als auf dem großen Bild links). Hier strecken wir einen mit Tattoos übersäten Hell Knight mit der Mini-Gun nieder.



Die Monster-AG

Der Aggressivste: Man möchte vor Schreck laut schreien, wenn der untote Mechaniker die Kettensäge hebt und mit ohrenbetäubendem Rattern auf den Spieler zustürzt.

Der Dümmste: Die gewöhnlichen Zombies sind nichts weiter als Kanonenfutter: Sie stolpern langsam durch die Gänge, stöhnen ihr Stöhnen und fallen nach einem Schuss aus der Schrotflinte in sich zusammen.

Der Hinterhältigste: Teleportiert sich mitten in den Raum und wirft anschließend Feuerbälle: Der Imp gehört zu der Sorte Gegner, die Ihnen ständig in den Rücken fallen.

Der Stärkste: Der Hell Knight ist so groß, dass er nicht durch normale Türen der Forschungsstation passt. Er wirbelt Energiebällchen und verteilt im Nahkampf gigantische Maulschellen.

Der Schnellste: Die so genannten Trites greifen in scheinbar nicht zu stoppenden Massen an. Vorsicht: Wieselflink!

Der Intelligenteste: Wachen, die in Zombies verwandelt wurden: Z-Secs nehmen hinter Kisten Deckung und vollführen Bodenrollen als Ausweichmanöver.



UNTOT Der Zombie fragt höflich, ob er unser Gehirn verspeisen darf. Unsere Antwort: Kugelhagel im Mündungsfeuer.

nen Sie zwar wenigstens die Hand vor Augen, dafür müssen Sie die Waffe wegstecken. Sollte sich vor Ihnen plötzlich laut knisternd ein Dämon materialisieren – und das geschieht am laufenden Band – wechseln Sie zwar per eigens dafür vorgesehenen Hotkey rasch zur Knarre zurück, aber ein paar Sekundenbruchteile lang bleiben Sie hilflos. Beim Schießen durchschneiden Lichtblitze die Dunkelheit, im Mündungsfeuer aufblinkende, mit Bump Mapping geschminkte Monsterfratzen sind der reinste Psychoterror.

So intensiv Grafik und Sound auch rüberkommen, bei der Musik schlug id Software eine seltsame Richtung mit ganz eigenem Charme ein: Es gibt kein Geigen-Gejaule als akustische Panikmache, kein Orchester spielt Bombaststücke, nirgendwo lässt sich auch nur ein Hauch von Melodie vernehmen. Der Soundtrack beschränkt sich auf disharmonische, quälend in die Länge gezogene Orgelklänge und auf einstimmige und monotone Synthie-Rhythmen, die minimalistischer nicht sein könnten. Dieser musikalische Kunstgriff passt optimal zum ähnlich schnörkellosen Spielprinzip, das bis auf das eine oder andere Schalterrätsel nichts als Action zelebriert.



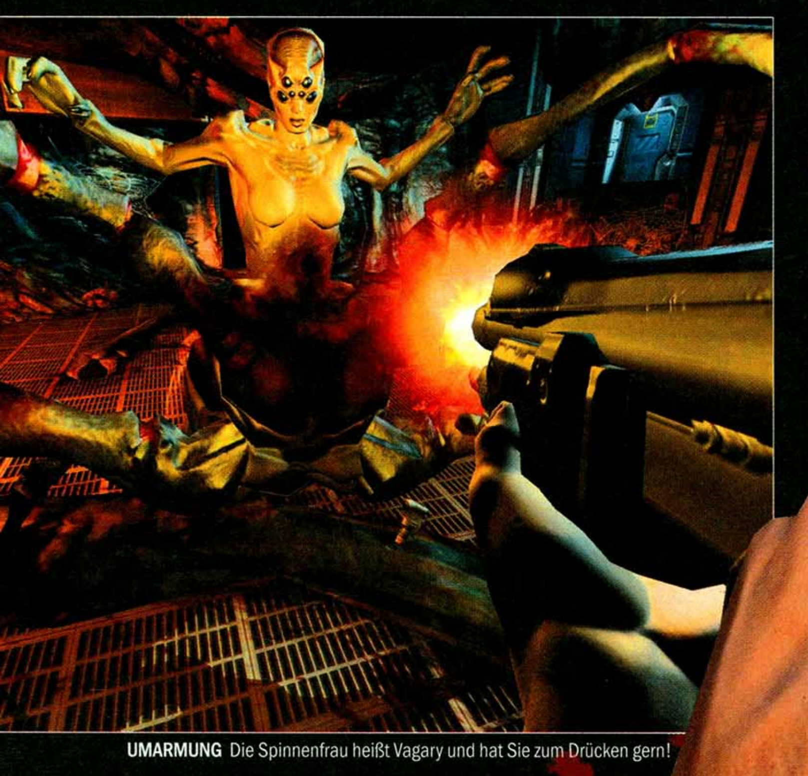
ÜBERRASCHUNG! Hinter fast jeder Tür lauert ein Monster, das Ihnen den Garaus machen könnte.



NIMM ZWEI Der Commando-Soldat rechts schwingt Tentakelarme im Nahkampf.

Kampf gegen Höllenkreaturen

Die meisten Kreaturen in **Doom 3** sind Ihnen als id-Kenner bestimmt schon über den Weg geschlurft. Da sind beispielsweise die Imps, die sich mit roten Blitzen ankündigen und dann Feuerbälle auf den Spieler schmeißen. Auch die Pinkys, mutierte Bullen, die auf den Spieler zuhüpfen und mit ihren Klauen umherfuchteln, dass man unfreiwillig den Kopf einzieht, kommen ursprünglich aus Teil 1. Neu sind die Trites, Spinnen mit einem umgedrehten Glatzkopf als Körper. Wenn Sie ein kaltes Klicken auf den polierten Metallböden der Marsstation vernehmen, dann trippeln die fiesen Insekten in rauen Mengen auf Sie zu – zuerst in aller Seelenruhe, nur um Sie gleich darauf keifend anzuspringen. Ein besonders grauenvolles Geschöpf dreht den Angstschweiß-Hahn ganz weit auf: Cherubs sind eine Kreu-



UMARMUNG Die Spinnenfrau heißt Vagary und hat Sie zum Drücken gern!

10 Gründe für Doom 3 ...	... und 10 dagegen!
1. Spieldauer	
Durchschnittliche Spieler brauchen 20 Stunden im mittleren Schwierigkeitsgrad – das ist lang!	Die Spiellänge geht auf Kosten der Abwechslung: Vereinzelt macht sich Monotonie breit.
2. Innenareale	
Doom 3 bietet die schönsten Innenareale seit Max Payne 2 und Far Cry (dt.).	Außenumgebungen sind im Spiel praktisch nicht vorhanden.
3. Einsteigerfreundlichkeit	
Die Waffen sind selbsterklärend, das Spiel auch: Ballern, Ballern, Ballern.	Vor allem die Tiefe des Mehrspieler-Modus leidet unter fehlenden sekundären Feuer-Modi
4. Gewaltgrad	
Der gemäßigte Gewaltgrad ermöglicht eine problemlose Veröffentlichung des ungeschnittenen Spiels in Deutschland.	Splatter-Freunde werden enttäuscht. Selbst mit der Kettensäge lassen sich Zombies nicht fachgerecht zerlegen.
5. Grafik	
Dynamische Schatten, wundervolle Lichteffekte, erschreckend plastische Monster – die Grafik von **Doom 3** ist über jeden Zweifel erhaben.	Optik-Power hat ihren Preis: Wer Kantenglättung aktiviert, erstickt den Spielablauf im Schluckauf. Eine 3D-Karte mit Radeon 9500 oder Geforce 5900 sollte es schon sein.
6. Monsterkreationen	
Die Monster sind technisch aufwendig umgesetzt, muten sehr realistisch an und werfen coole Schatten.	Der Grafik-Aufwand begrenzt die Anzahl der Monster: Sie kämpfen maximal gegen vier oder fünf Gegner gleichzeitig.
7. Humor	
In viele E-Mails und Sprachbotschaften der Wissenschaftler ließ id Software Humor einfließen.	Die Witzversuche könnten sich als störend für die Gruselatmosphäre erweisen, wenn sie Ihren Geschmack nicht treffen.
8. Story	
Die Entwickler bemühten sich sichtlich, Storyelemente als Grusel-Unterstützung einfließen zu lassen: Sie lesen E-Mails und hören Sprachaufnahmen der Forscher.	Der Umgang mit dem PDA ist umständlich, die E-Mails setzen sich häufig nur aus langweiligen Texten zusammen, in denen ein Code für einen Munitionsspind versteckt ist.
9. Multiplayer	
Die **Doom 3**-Community ist riesig und da das Spiel mit Editor veröffentlicht wird, folgen bestimmt bald die ersten spannenden Fan-Projekte im Mehrspieler- und Mod-Bereich.	Der aktuelle Mehrspieler-Modus enttäuscht: Nur maximal vier Spieler auf fünf Karten, wenig Taktik wegen zu einfacher Feuer-Modi, keine innovativen Spiel-Modi abseits des Bekannten.
9. Original-Sprache	
Für Liebhaber von Original-Versionen ist **Doom 3** ein Traum: Kein einziges Wort wurde ins Deutsche übersetzt.	Wer des Englischen nicht mächtig ist, kriegt von der rudimentären Story leider wenig mit.

EINFACH DRAUF LOS Die mit Motorsägen bewaffneten Zombies bewegen sich schnurstracks auf Sie zu. Genau wie die anderen Monstern agieren Sie dabei nicht allzu clever.

zung aus überdimensionaler Wespe und Säugling. Die Viecher krabbeln unbeholfen, schauen böse aus leuchtenden Augen und geben ein teuflisches Kreischkonzert. Zu den optischen Highlights gehören die Zwischengegner, deren Größe von Kleinbus-Niveau bis Leuchtturm-Format reicht.

Auch das Waffenarsenal übernahm id Software größtenteils aus den Vorgängern. Pistole, Schrotflinte und Raketenwerfer bedürfen ebenso wenig einer Erklärung wie die Kettensäge, die Mini- und die Plasma-Gun. Für jede Situation im Spiel existiert die passende Kanone: Wenn Ihnen ein Schwarm Trites-Spinnen entgegenkommt, ist die niedrige Schussfrequenz der Schrotflinte ein sicheres Todesurteil, während die vollautomatische Mini-Gun kurzen Prozess mit den Sechsbeinern macht. Neu sind Granaten, eine gewöhnliche Schnellfeuerwaffe und der ganz und gar ungewöhnliche Soul Cube. Nach jedem fünften Gegner bestätigt der Seelenwürfel seine Bereitschaft, indem er Ihnen „Benutze uns" zuflüstert. Dann werfen Sie das Artefakt ins Scharmützel und saugen auf diese Art das Leben der Widersacher ab. Sehr praktisch, um vermeintlich aussichtslose Situationen umzukrempeln. In solchen Augen-

So spielt sich Doom 3: Alle wichtigen Spielaspekte des Horror-Shooters im Überblick



BALLERN, BALLERN, BALLERN Die meiste Zeit über wird Ihr Zeigefinger den Schussknopf der Maus niederdrücken; Schießereien gegen Monster (hier: Imp) sind die Essenz von Doom 3.



SCHOCK-EFFEKTE Eine Zombiehand greift im Flackerlicht durch eine defekte Tür – Doom 3 bietet ähnliche Horror-Elemente, wie sie beispielsweise auch in Aliens vs. Predator 2 vorkommen.


ÜBERGEWICHT Dieses Ungetüm schicken wir per Plasma-Kanone dahin zurück, wo es hergekommen ist: In die Hölle!

blicken bietet sich auch der Druck auf die Sprint-Taste an, bis sich der Ausdauerbalken am unteren Bildschirmrand dem Ende zuneigt. Angeschlagene Rambos heilen sich mittels Erste-Hilfe-Kästen, die unter Treppengeländern, hinter Schränken oder in Regalen liegen; gelegentlich stoßen Sie auch auf fest installierte Energie-Konsolen, die genauso funktionieren wie die in **Half-Life (dt.)**.

Dämonische Schauplätze

Vereinzelt gelangen Sie ins Freie hinaus, wo Marsstürme wüten und roter Sand durch die Luft wirbelt. Draußen hetzen Sie unter Zeitdruck und mit schwindendem Sauerstoff zum Eingang der gegenüberliegenden Schleuse; deshalb dauert ein Freiluft-Aufenthalt nie mehr als ein paar Minuten. Die meiste Zeit kämpfen Sie auf der UAC-Station ums Überleben: Computerkonsolen werfen ein blasses Licht, Schläuche und Kabel führen durch die Zimmer, in den

Ballermann Fünf



Pistole
Dank der ordentlichen Schussfrequenz und der geringen Nachladezeit eignet sich die Pistole vor allem gegen den Kampf der Trites-Spinnen, die in Massen auftreten.

Schrotflinte
Zwei gezielte Schüsse mit der Schrotflinte reichen meistens, um auch starken Gegnern aus der Nähe sofort das Lebenslicht auszupusten. Nachteil: niedrige Schussfrequenz.

Kettensäge
Das Kult-Gerät ist auch in Teil 3 wieder mit von der Partie: Im Nahkampf hält es kein Gegner mehr als wenige Sekunden im rotierenden Sägeblatt aus.

Schnellfeuergewehr
Das Schnellfeuergewehr funktioniert ähnlich wie die Pistole, ist dieser aber dank erhöhter Schussfrequenz und schnellerer Nachladezeit vorzuziehen.

Plasma-Gun
An die Plasma-Gun werden sich id-Software-Kenner erinnern: Sie verschießt rasante, blaue Energiekugeln, die mit Gegnern kurzen Prozess machen.



UNERWARTETE HILFE Regelmäßig setzt sich ein spinnengleicher Wachroboter in Bewegung, weist Ihnen den Weg und hilft im Kampf gegen mutierte Höllenkreaturen und Zombies.



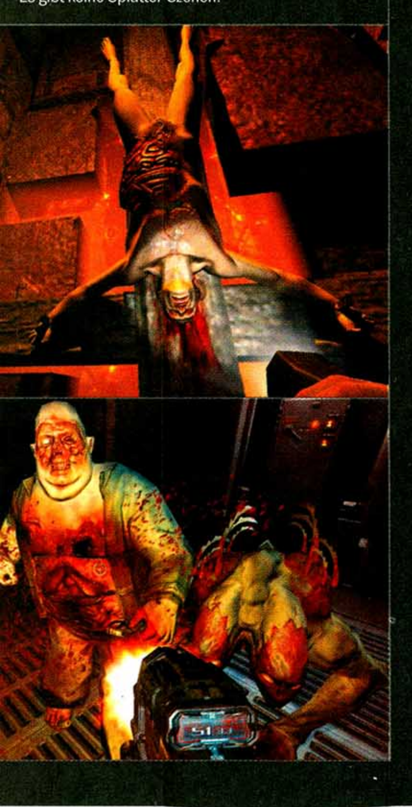
INNOVATIVE STEUERUNG Wenn Sie sich einem Schaltpult nähern, wird die Waffe gesenkt und stattdessen erscheint ein dreidimensionaler Cursor, der sich nahtlos in die Umgebung einfügt.

Nicht indiziert?

Premiere: **Doom 3** ist seit zwölf Jahren das erste in Deutschland uneingeschränkt erhältliche Spiel von id Software. Warum wurde der Titel ab 18 freigegeben und nicht indiziert? Jürgen Hilse von der USK äußerte sich folgendermaßen zu den Gründen dieser Entscheidung:

Gründe der Nicht-Indizierung

- Das Spiel schildert keine Tötungen in epischer Breite.
- Mord- und Metzelszenen werden nicht zynisch kommentiert.
- Es gibt keine selbstzweckhaften und detailliert geschilderten Brutalitäten.
- Ein reflexartiges Töten aller Figuren im Spiel hilft nicht weiter.
- Gewalt wird nicht ästhetisiert.
- Es gibt keine Splatter-Szenen.





DICKKÖPFE Die Cacodemons sind recht schwächlich, flitzen aber geschwind durch die Luft, was das Zielen erschwert.

Gängen stehen explosive Fässer und Kisten herum. Die Umgebung hat den beklemmenden Charme einer dunklen und von der Menschheit abgeschotteten Fabrik. Manche Areale zollen dem Filmklassiker **Aliens** Tribut: Dort sickert das Böse in Form von glänzendem Schleim bereits blubbernd und dampfend durch den Raum, überzieht Wände und verstopft Türen. Aufgemalte Pentagramme deuten die Herkunft der unappetitlichen Masse an: die Hölle.

Und genau dort landen Sie später im Spiel. Dieser Abschnitt könnte locker zum Musterbeispiel für spannende, atmosphärisch dichte Levels in Ego-Shootern werden. Lava windet sich in der Unterwelt durch eine fantastische Architektur, die mit diabolischen Verzierungen gespickt ist. Totenköpfe liegen gestapelt in Ecken, Hörner ragen aus Wänden, Fegefeuer leckt aus Mulden empor. Sie stolpern von einer grotesken Situation in die nächste, finden sich beispiels-

So spielt sich Doom 3: Alle wichtigen Spielaspekte des Horror-Shooters im Überblick



BEINHARTE GEGNER Überwiegend kämpfen Sie gegen die schwächlichen Imps, aber manchmal kriegen Sie es auch mit solchen Ungetümen zu tun, die mehrere Raketen schlucken, bevor sie aufgeben.



RÄTSELRATEN Selten sind sie, aber es gibt sie: Rätsel. Hier steuern Sie einen Mini-Kran, um Fässer zu bewegen. Später kontrollieren Sie einen Aufzug per Schaltpult durch ein Labyrinth.

KNOCHENHAUFEN Der Revenant verschießt zielsuchende Raketen.

weise in einem Eisenkäfig gefangen wieder, der in flirrender Luft unter apokalyptischen Wolken schwebt; Sie balancieren über fliegende Steine, die eine Brücke bilden, während von allen Seiten flehende Klagerufe, irres Gelächter, verzweifeltes Weinen und ein Monstergrunzen ertönt, das Ihnen durch Mark und Bein geht. Grafik und Sound gehen an diesem Ort eine perfekte Symbiose ein und schaffen einen schaurig-schönen Albtraum.

Unbeholfene Story-Versuche

Normalerweise verhält sich eine Story zu id-Software-Titeln wie Wasser auf einer heißen Herdplatte. Mit **Doom 3** ist in

Eine Enttäuschung: Der Mehrspieler-Modus!

Eigentlich hatte id Software mit dem Mehrspieler-Modus Besonderes vor: Wie bei **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** sollten Licht und Dunkelheit eine wichtige Rolle spielen. Davon merkten wir in den Matches wenig. Zwar lassen sich Lampen über ein Computerterminal ausknipsen, allerdings versumpft dieses Element in der Bedeutungslosigkeit, weil es den Spielablauf kaum beeinflusst. Negativ fällt die Begrenzung auf maximal vier Spieler auf, die wohl auf die rechenaufwendige 3D-Technik zurückzuführen ist: Bei mehr als vier Gegnern inklusive dynamisch berechneten Licht- und Schatteneffekten kommt selbst High-End-Hardware an ihre Grenzen. **Doom 3** enthält fünf Levels, darunter die Evergreen-Map „The Edge" aus einem älteren id-Produkt. Gespielt wird nach klassischen Regeln: Deathmatch, Team-Deathmatch, Last Man und Tourney, bei dem zwei Spieler gegeneinander antreten.



Lass uns vor die Tür gehen ...

Es gibt sie doch – Außenlevels in **Doom 3**. Allerdings sorgt ein Design-Kniff dafür, dass man sich nur sehr kurz auf der Marsoberfläche bewegen kann: Der Spielfigur geht nach 60 Sekunden nämlich schlichtweg die Atemluft aus, sodass Sie gezwungen sind, zügig zur nächsten Luftschleuse zu hechten. Die Levelabschnitte unter freiem Himmel sind zudem so klein, dass man von „Außenlevel" nur bedingt sprechen kann. Einzig die Fahrt in einer Bahn (Bild) führt durch ein größeres Areal; dabei dürfen Sie das Gefährt leider nicht verlassen.





DIALOGE Gelegentlich stoßen Sie auf Überlebende in der Forschungsstation: Per Mausklick startet ein einseitiger Dialog, Ihre Spielfigur selber bleibt dabei stumm.



SCHATTENSPIELE Doom 3 zeichnet sich durch eine realistische Licht- und Schattenberechnung aus. In vielen Szenen ist eine winzige Taschenlampe die einzige Lichtquelle.

ACTION PUR Während sich in der Mitte des Raumes ein Revenant effektvoll materialisiert, feuern die Commando-Zombies aus ihren vollautomatischen Kanonen auf uns.

dieser Beziehung Besserung in Sicht, allerdings nicht mehr. Auf Ihrem Streifzug durch die Forschungsstation lesen Sie E-Mails ehemaliger Insassen und hören deren gespeicherte Voice-Nachrichten ab. Einige Sprachaufnahmen sind stimmungsvoll umgesetzt, etwa die eines Wissenschaftlers, der, abgeschottet von seinem Team, in der Hölle stecken bleibt und langsam in den Wahnsinn abdriftet. Die meisten anderen Botschaften langweilen jedoch durch sinnloses, wenn auch von professionellen Sprechern vorgetragenes Blabla. Schlimmer noch sind seitenlange E-Mail-Botschaften, die man nur überfliegt, um an die Sicherheitscodes der Waffen- und Rüstungsspinds zu gelangen, die in vielen Räumen herumstehen. Als Horror-Atmosphäre-Dämpfer könnten sich für manche die Holzhammerwitze entpuppen, die die Entwickler vor allem in die E-Mails einfließen ließen: Die gesamte Forschungsstation wird von einem Spam-Marsmännchen zugetextet, das unter anderem eine Vergrößerung bestimmter Körperteile anpreist.

Eleganter sind einige Sequenzen mit unterschwelligem Humor: Da stehen Sie beispielsweise in einer Schleuse, triefen vor Zombie-Blut, haben noch eine wahre Metzel-Odyssee vor sich und kriegen vom Computer beim Hinaustreten ein freundliches „Have a nice day" mit auf den Weg.

Ungekürzt und unverändert

Doom 3 erscheint in unangetasteter Form in Deutschland. Das bedeutet zum einen, dass jedes Pixel Blut im Spiel bleibt, zum anderen aber auch, dass kein einziges Wort ins Deutsche übersetzt wurde. Nicht einmal Untertitel sind geplant. Doch selbst wenn sich Ihre Englischkenntnisse auf „Yes" und „No" beschränken, was im Hinblick auf die Alibi-Geschichte kein Weltuntergang ist: Drücken Sie einfach den Abzug der Schrotflinte, sobald Ihnen ein Dämon an die Gurgel springt. Mehr müssen Sie für knapp 20 Stunden Ballerspaß nicht wissen. (tw)



GESCHICKLICHKEITSPRÜFUNG Selten kommt es zu Hüpfspielen, bei denen Sie über Plattformen balancieren.



MULTIMEDIAL Über den PDA lesen Sie E-Mails, hören Sprachbotschaften oder studieren Mini-Videos.

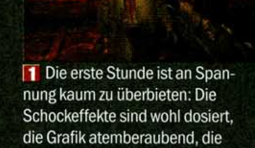
IM WETTBEWERB



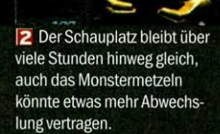
	FAR CRY (DT.) TEST IN PCG 05/04	UNREAL 2 TEST IN PCG 09/03	DOOM 3 TEST IN PCG 10/04
TECHNIK	SEHR GUT (94%)	GUT (84%)	SEHR GUT (94%)
	+ Realistisches, spiegelndes Wasser + Detailreiche Figuren und Objekte + Extrem hohe Sichtweite + Effekte: flimmernde Luft und Unschärfe + Sehr gute Außen-, gute Innenareale	+ Polygonreiche Levels und Monster + Viele bunte Grafikeffekte + Beeindruckende Außen-Areale – Wenig aufwendige Lichteffekte	+ Grandios-gruselige Innenareale + Hervorragende Licht- und Schatteneffekte + Plastisches, allgegenwärtiges Bump Mapping + Bombastische Monsteranimationen – Wenig Physik-Spielereien
ATMOSPHÄRE	GUT (86%)	GUT (81%)	SEHR GUT (90%)
	+ Innovativer Schauplatz (tropische Insel) + Musikuntermalung mit Filmcharakter + Computergegner unterhalten sich + Urlaubsatmosphäre dank Bombastgrafik – Sehr klischeehafte Story	+ Sci-Fi-Story mit allem Drum und Dran + Düstere Alien-Umgebungen + Mitreißender Soundtrack – Katastrophale deutsche Sprachausgabe – Streckenweise langweiliger Spielablauf	+ Schockmomente am laufenden Band + Beklemmende, düstere Schauplätze + Teuflisch fiese Monster + Karge, passende Musik – Non-Stop-Ballerei ersetzt subtiles Gruseln
SPIELDESIGN	SEHR GUT (90%)	GUT (82%)	GUT (88%)
	+ Riesige Levels + Mehrere Lösungswege + Viele Fahrzeuge + Überragende KI der Gegner – Teilweise zu hoher Schwierigkeitsgrad	+ Große Levels + Mehrere Lösungswege + Viel Freiraum zwischen den Missionen + Gute KI der Gegner – Teilweise zu hoher Schwierigkeitsgrad	+ Ein gewaltiges Inferno: der Höllen-Level + Frei von Ballast (Beispiel: Geschütztürme) + Umfangreiches Solo-Spiel (20 Stunden) + Geschmeidiger Spielablauf – Manchmal verwirrendes Level-Design
MULTIPLAYER	GUT (86%)	– (–%)	KEINE WERTUNG (-%)
	+ Taktischer Assault-Modus + Ausbalanciertes Level-Design – Wenig Schauplatz-Abwechslung	–	+ Editor wird mitgeliefert + Solide Deathmatches – Auf maximal vier Spieler begrenzt – Nur vier Standard-Spiel-Modi – Bis jetzt nur fünf Karten spielbar
SPIELSPASS	SEHR GUT (92%)	GUT (85%)	KEINE WERTUNG (-%)

MOTIVATIONSKURVE





1 Die erste Stunde ist an Spannung kaum zu überbieten: Die Schockeffekte sind wohl dosiert, die Grafik atemberaubend, die Sound-Kulisse absolut gigantisch.



2 Der Schauplatz bleibt über viele Stunden hinweg gleich, auch das Monstermetzeln könnte etwas mehr Abwechslung vertragen.



3 Die Hölle gehört zu den intensivsten Levels, die Sie je in einem Ego-Shooter gespielt haben werden. Schade, dass der Aufenthalt in der Unterwelt relativ kurz ist …



4 Der Schwierigkeitsgrad zieht zum Ende hin stark an, bleibt allerdings immer fair. Beeindruckend: Zuletzt kämpfen Sie gegen turmhohe Höllenkreaturen!

LEISTUNGS-CHECK

DAS WAR UNSER TESTSYSTEM:
Activision stellte uns für den **Doom 3**-Test handverlesene Alienware-PCs mit folgender Ausstattung zur Verfügung: Pentium 4 mit 3 GHz, 1.024 MByte RAM (DDR 400), Geforce 6800 GT, Audigy-2-Soundkarte inklusive 5.1-Soundsystem.

MIT DIESEN EINSTELLUNGEN HABEN WIR GESPIELT:
Als Auflösung verwendeten wir 1.600x1.200 Pixel und „Hohe Details" in den Grafikeinstellungen. Die vorhandene Option „Höchste Details" lässt sich nur auf Grafikkarten mit 512 MByte RAM auswählen. Laut einem Activison-Mitarbeiter werden dabei lediglich unkomprimierte Texturen anstelle von komprimierten verwendet, an der Qualität der Texturen soll sich nichts ändern.

SO LIEF DOOM 3:
Der Shooter lief mit unseren oben genannten Einstellungen größtenteils reibungslos mit durchschnittlich 40-60 Bildern pro Sekunde – mehr als 60 Fps lässt das Spiel ohnehin nicht zu. Hin und wieder trübten kleine Ruckler die Action, wenn man beispielsweise einen größeren Levelabschnitt zum ersten Mal betrat oder sich plötzlich mehr als 2 Monster gleichzeitig auf dem Monitor befanden. Die Ladezeiten fielen im Vergleich zu **Far Cry (dt.)** überdurchschnittlich lang aus.

UNSERE EINSCHÄTZUNG:
Aufgrund der hohen Auflösung während unseres Tests lässt sich mit relativer Sicherheit sagen, dass **Doom 3** auch auf älteren Grafikkarten (ab Radeon 9500/Geforce 4 Ti) in niedrigeren Auflösung flüssig spielbar sein wird. CPU und Speicher sollten jenseits von 2 GHz und 256 MByte RAM liegen, 512 MByte RAM sind unserer Meinung nach sinnvoll. Da uns Activision untersagte, eigene Hardware für den Test zu verwenden oder zumindest Grafikkarte, Speicher und Prozessor auszutauschen, liefern wir einen detaillierten Leistungs-Check inklusive Tuningguide in der nächsten Ausgabe nach.

KEINE WERTUNG?

Spätestens drei Wochen vor Erscheinen der Hefte erhalten Fach-Redaktionen üblicherweise Testversionen; wenn das Spiel dann im Laden erhältlich ist, liegen die Tests am Kiosk aus – und alle sind glücklich. Keine Regel ohne Ausnahmen: Gerade Top-Studios wie Valve, Rockstar, Blizzard oder id Software schließen bevorzugt weltexklusive Test-Abkommen mit US-Zeitschriften und lassen keine Tests vor Release zu. Natürlich erwarten PC-Games-Leser zu Recht Kaufberatung pünktlich zum Verkaufsstart; daher haben wir der einzigen Bedingung zugestimmt, die uns id Software im Vorfeld unseres mehrtägigen **Doom-3**-Marathons gestellt hat: keine Gesamtwertung. Ab dem US-Verkaufsstart (02. August 2004) veröffentlichen wir unter anderem die Wertung und den vollständigen Leistungs-Check auf www.pcgames.de.

DOOM 3

ACTIVISION
CA. € 45,-

THOMAS WEISS



„Grafisch wegweisend und spielerisch auf konstant hohem Niveau."

Als **Silent Hill**-Fan hätte ich mir mehr ruhige, beklemmende Augenblicke in der Dunkelheit wie zu Beginn des Spiels gewünscht. Doch die Non-Stop-Action wird von einem solchen Grafik-Bombast gestützt, dass ich das verspielte Grusel-Potenzial gut verkrafte. Für eine Sache möchte ich id Software besonders auf die Schulter klopfen: Danke, dass **Doom 3** ohne überflüssige Schnörkel wie aufgesetzte Schleichelemente oder bedienbare Geschütztürme auskommt. Böten die 20 Stunden Spiel insgesamt ein bisschen mehr Schauplatz-Abwechslung und Innovation, **Far Cry (dt.)** wäre geschlagen.

DIRK GOODING



„Ein Klassiker – aber nicht für jedermann!"

Doom 3 ist wie ein optisch umwerfender Edel-Sportwagen ohne neumodischen Ausstattungs-Schnickschnack. Und dieser rasante Flitzer bietet in erster Linie eines: kompromisslosen Ballerspaß. Klar vermisst man Außenlevels, Fahrzeug-Action oder auch mal eine zünftige Actionsequenz mit Dutzenden von Gegnern. Aber macht **Doom 3** dadurch weniger Spaß? Mir jedenfalls nicht. **Doom 3** ist halt ein unkompliziertes Shooterfest … und will auch gar nicht mehr sein. Wer Abwechslung braucht, spielt weiter **Far Cry (dt.)**. Aber verpasst dadurch auch einen der besten Ego-Shooter aller Zeiten.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: id Software
Veröffentlichungstermin: 12.08.2004
Sprache (Handbuch): Englisch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1,8 GHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 2,4 GHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 3 GHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Nie gesehene Schatteneffekte
+ Plastische Monster dank Bump Mapping
+ Schnörkelloser Ballerspaß
+ Lange Spieldauer (20 Stunden)
– Null Innovation im Spielablauf

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER			
–	GRAFIK	Sehr gut	(94)
	SOUND	Sehr gut	(90)
	STEUERUNG	Sehr gut	(95)
	MEHRSPIELER	-	(-)

KANN EIN MANN...



...DIE GANZE WELT...

...VERÄNDERN ?





AUF SPURENSUCHE Mike Allenson von Nival Interactive inspiziert für Blitzkrieg 2 historische Panzer im AUTO & TECHNIK Museum in Sinsheim.

Blitzkrieg 2

Nival hat sich nicht nur durch Blitzkrieg einen Namen im Strategie-Genre gemacht. Trotz großer Konkurrenz wollen die Russen erneut den Standard für Militärsimulationen setzen.

Im AUTO & TECHNIK Museum in Sinsheim geht es zu wie in einem Bienenstock: Lärmende Schulklassen drängen sich um chromblitzende Straßenkreuzer, besteigen historische Flugzeuge und marodieren durch den Souvenirshop. Mike Allenson vom **Blitzkrieg**-Studio Nival Interactive hat dagegen anderes im Sinn: Nicht etwa die größte Oldtimer-Sammlung Europas mit alten Mercedes, Maybachs oder Bugattis hat ihn nach Baden-Württemberg gelockt, sondern die Ausstellung historischer Panzer aus dem Zweiten Weltkrieg. In **Blitzkrieg 2** wollen die Russen nämlich nicht nur die Spielbarkeit, sondern auch den Realitätsgrad nach oben schrauben – nun ist Spurensuche angesagt.

Die Welt ist nicht genug

Allenson, eigentlich Amerikaner, lebt schon seit Jahren in Russland und ist nach verschiedenen Positionen bei Nival inzwischen zum Firmensprecher ernannt worden. Für **Blitzkrieg 2** sollen neue Maßstäbe im Strategie-Genre gesetzt werden. „Die meisten Strategiespiele der letzten Jahre haben sich auf einzelne Schauplätze beschränkt; wir hingegen wollen den Zweiten Weltkrieg in seiner Gesamtheit betrachten", erklärt der Wahl-Moskauer. „Wir haben vier Kampagnen für die westlichen und östlichen Fronten in Europa, Afrika, Italien und Japan. Wir bieten Kämpfe am Boden und in der Luft und außerdem haben wir – eine der größten Neuerungen in **Blitzkrieg 2** – Seeschlachten." Die insgesamt 60 Missionen bieten diesmal auch Nachteinsätze mit dynamischen Lichteffekten. Die Zufallsmissionen aus **Blitzkrieg 1**, die den Spielablauf verlangsamt haben, wird es im zweiten Teil nicht mehr geben. „Stattdessen

AUFMARSCH Das Waffenarsenal wird um 50 neue Einheiten auf 300 erweitert.



FLIEGENDER ZIRKUS Erstmals darf der Spieler Flugzeuge eigenhändig steuern.

Blitzkrieg 2: Die wichtigsten Neuerungen

	Blitzkrieg 1	Blitzkrieg 2
Missionen	80	60
Zufallsmissionen	Ja	Nein
Nachtmissionen	Nein	Ja
Seeschlachten	Nein	Ja
Schauplätze	Afrika, Russland, Europa	Afrika, Russland, Europa, Japan
Einheiten	250	300
Engine	2D, 4 Perspektiven	3D, stufenlos dreh- und schwenkbar
Nachschub	Zufall	Prestigepunkte-System
Ressourcen	Einfaches Ressourcenmodell über Nachschubpunkte	Zusätzlich Möglichkeit zur Eroberung von strategischen Punkten



NACHTALARM Ein deutscher Spähwagen wird von britischen Panzern in die Mangel genommen.

haben wir etliche kleine Missionen, die eine Art Vorspiel für die strategischen, die historischen Einsätze sind", erklärt Mike Allenson. „In einer Mission ist man beispielsweise komplett auf den Luftkrieg spezialisiert und muss seine Luftwaffe führen. Wir geben dem Spieler also die Möglichkeit, einige der kleineren Missionen auszuwählen, bevor er in die finale Schlacht zieht. Und jeder kleinere Einsatz wird Einfluss auf die finale Mission haben."

Zufallsnachschub ade

Eine wichtige Rolle auf den Schlachtfeldern spielen bestimmte strategische Punkte, deren Eroberung langfristig Nachschub sichert. „Wenn man beispielsweise einen Bahnhof einnimmt, kann man seine Verstärkungen bis zu diesem Bahnhof bringen lassen und muss sie nicht am Rand der Karte einsammeln. Wenn man ein Flugfeld besetzt, beraubt man den Gegner seiner Luftunterstützung und gibt der eigenen Luftunterstützung den möglicherweise entscheidenden Vorteil." Obwohl schon **Blitzkrieg 1** mit nahezu 250 Einheiten das umfangreichste Waffenarsenal im Genre geboten hatte, werden im zweiten Teil nochmals 50 neue Einheiten hinzugefügt – unter anderem Superwaffen wie Jets und Raketen sowie Schiffe und Landungsboote. Auf den ersten Blick fällt die aufgebohrte Technik der frühen Alpha-Version von **Blitzkrieg 2** auf: Statt der 2D-Engine des Vorgängers dürfen Schlachten auf 3D-Arenen gelenkt werden. Dies hat sowohl optische als auch spielerische Vorteile: Einerseits ist es nun auch bei **Blitzkrieg 2** möglich, so gut wie jedes Objekt auf dem Schlachtfeld zu zerstören, andererseits verändert sich die Sichtlinie und die Feuerreichweite, wenn Panzer oder Artillerie auf Hügeln positioniert werden. Im Gegensatz zu **Codename: Panzers** oder **D-Day** dirigiert der Feldherr jedoch deutlich mehr Truppen durch die Kampagnen – am Spielprinzip des klassischen Echtzeit-Strategiespiels hält Nival also fest. Ab dem ersten Quartal 2005 soll nach CDV-Angaben das Kriegsbeil ausgegraben werden.

CHRISTOPH HOLOWATY

*Blitzkrieg 2 ist kein Einzelkämpfer-Spiel à la **Soldiers** und füllt damit ein interessantes Segment im Bereich der Militärsimulationen. Während sich die Engine noch in einer frühen Phase befindet, machen neue Ideen wie Seeschlachten und Nachtmissionen Lust auf mehr. Auch das neue Ressourcensystem dürfte dem Spiel gut tun. Fans dürfen also das Frühjahr 2005 erwarten.*

Entwickler: Nival Interactive
Anbieter: CDV
Termin: 1. Quartal 2005



NAHAUFNAHME Die neue Engine erlaubt es, das Schlachtgetümmel stufenlos zu zoomen.



PANZERSCHLACHT Amerikanische Truppen werden von deutschen Panzer IV beschossen.

AUFGEPICKT Ein Nazgul holt sich sein zweites Frühstück.

GUTE MINE Unser Heldenensemble erkundet die Tiefen von Moria.

REGER ANDRANG Akkordarbeit für Gondors Bogenschützenverteidigung.

Schlacht um Mittelerde

Die Reiter von PC Games zogen nach Mittelkalifornien, um eine Alpha-Version des Herr-der-Ringe-Strategieepos anzuspielen. Neue Eindrücke und Detailinfos von Moria bis Helms Klamm.

Es ist dunkel, es gießt in Strömen und jetzt stehen auch noch die Armeen von Isengard vor der Haustür. Wenige Minuten bleiben uns zu Beginn der Helms-Klamm-Mission, um Truppen und Helden auf den Zinnen zu verteilen, schnell noch einige Zivilisten in Soldaten zu konvertieren und – oops, fast vergessen! – das Tor zu verriegeln. Schon rückt der Feind mit Leiteranlegern an, gleichzeitig wird das Haupttor von den Stößen einer Ramme erschüttert. Zum Glück wehren sich unsere Einheiten bei diesem Getümmel automatisch und wir konzentrieren uns beim Wechsel zwischen mehreren Brennpunkten auf den Heldeneinsatz. Vor allem Legolas mit seinen magischen Pfeilen ist bei dieser Abwehrschlacht Gold wert. Ein Countdown verrät, dass wir 15 Minuten die Stellung halten müssen, bevor Freund Eower mit Verstärkung anrückt.

Helden im Untergrund

Neben solchen klassischen Echtzeit-Strategie-Schlachten mit riesigen Armeen und Basisbau enthält **Schlacht um Mittelerde** auch „Diablo light"-Missionen. Zum Beispiel steuern Sie die neunköpfige Gefährten-Truppe aus dem ersten Film durch die Minen von Moria, die die gewaltigen Dimensionen des Schauplatzes gut einfangen. Auch der Besuch in Kankras Spinnennest wird als Untergrund-Level ohne Aufbauaktivitäten inszeniert. Auf der guten und der bösen Seite sind jeweils rund ein Dutzend Helden-Charaktere geplant, die mit wachsender Kampferfahrung sechs individuelle Sonderfähigkeiten lernen. Der Spielbarkeit zuliebe wird es möglich sein, gefallene Helden à la **Warcraft 3** wiederzubeleben.

Man soll's ja beschwören

Pro Seite gibt es ein Dutzend „Zaubersprüche", die Sie ähnlich wie die **C&C Generäle**-Superwaffen einsetzen. Zu den Oberkrachern in dieser Abteilung gehören die Beschwörung der Armee der Toten (gut) beziehungsweise von Balrog (böse). Sowohl Heldenfähigkeiten als auch Größe Ihrer Streitmächte werden von einer Mission zur anderen übernommen, Einheiten erhalten durch Kampferfahrung Veteranenstatus. Leider hat die Filmgesellschaft New Line etwas gegen die angedachte Zerstörung der Hobbit-Heimat in der bösen Kampagne – aber Ringentwender Frodo abzumurksen, ist sicher auch nicht ohne.

HEINRICH LENHARDT 

Große Schlachten, kleiner Bedienungsaufwand: Die Dungeon-Levels sind eine nette Abwechslung, aber die meisten Missionen spielen sich wie klassische Echtzeit-Strategie mit spürbarer ***Generäle****-Abstammung. Grafisch glänzt* ***Mittelerde*** *durch beeindruckende Einheitenmengen und stimmungsvolle Umsetzungen der Filmschauplätze.*

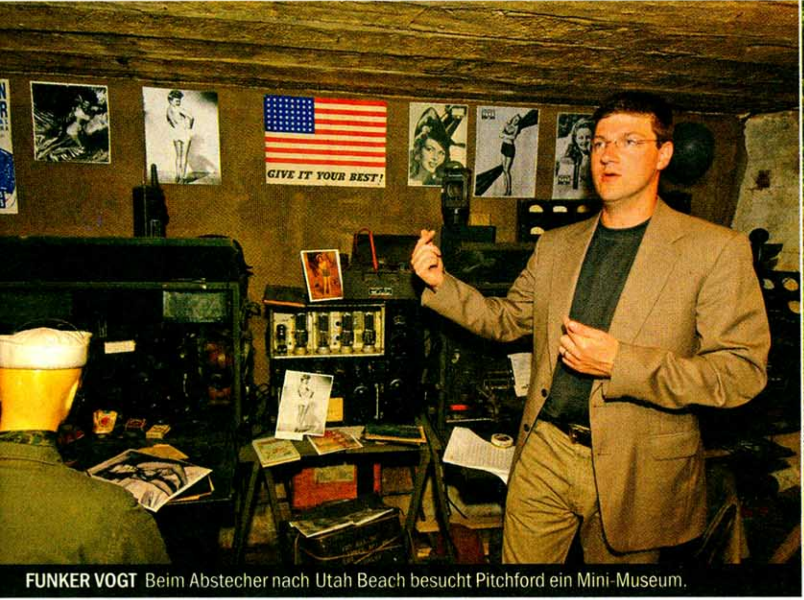
Entwickler: EA LA
Anbieter: Electronic Arts
Termin: November 2004


Hol Dir England!
Mehr zu dem Strategie-Hit unter:
www.knights-of-honor.net
Aberdeen
Glasgow
Edinburgh
Dumfries
ENGLAND
Newport
Southampton
SPANIEN
Knights of Honor
POWERED BY gamespy
Im Vertrieb von
ELECTRONIC ARTS™
BLACK SEA
SUNFLOWERS
the world of entertainment
Knights of Honor © 2004 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Electronic Arts ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. SUNFLOWERS ist eine eingetragene Marke der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
GameSpy and the „Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.
vkundk.com

AUF DEM SCHLACHTFELD Colonel John F. Antal und Gearbox-Chef Randy Pitchford inspizieren die Schauplätze von Brothers in Arms.

Brothers in Arms

So authentisch wie möglich soll ihr Weltkriegsabenteuer werden, das hat sich das Team von Gearbox Software fest vorgenommen. PC Games hat Studioboss Randy Pitchford bei der Recherche in der Normandie begleitet.



FUNKER VOGT Beim Abstecher nach Utah Beach besucht Pitchford ein Mini-Museum.



TV-STAR Auch ein amerikanisches Kamerateam begleitet Gearbox auf der Tour.

Spiel und Wirklichkeit

Einsätze, Orte, Situationen – alles wollen die Entwickler von Gearbox Software so exakt wie möglich wiedergeben. Wir vergleichen.







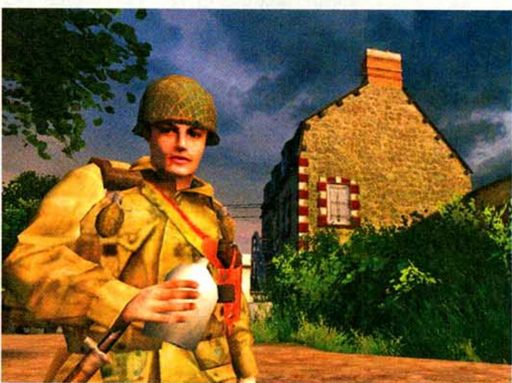
Volle Deckung
Ihre Truppe duckt sich bei Feindbeschuss automatisch in Deckung, um Gegnern ein kleineres Ziel zu bieten. An Stellen ohne Deckungsmöglichkeiten, wie der unten, ist Geschwindigkeit und Kopfeinziehen überlebenswichtig.

Luftangriff
Ihr Team ist nicht das einzige im Einsatzgebiet. Sie stoßen des Öfteren auf Mitglieder anderer Einheiten, die unabhängig von Ihnen ihre eigenen Scharmützel fechten. Besonders die gelegentliche Unterstützung von oben werden Sie mit der Zeit schätzen lernen.

Gelegenheit zur Rast
Brothers in Arms folgt den Erlebnissen der Fox Company minutiös. Nur die seltenen Ruhepausen der Einheit blendet das Spiel aus oder nutzt sie für Zwischensequenzen. Der Soldat unten im Bild macht auf dem Weg nach Carentan an der berüchtigten Dead Man's Corner Rast.







Randy Pitchford schirmt mit der linken Hand die Augen ab und lässt den Blick über eine Kuhweide schweifen, irgendwo in der Nähe von Ste. Mère-Eglise in der Normandie. „Hier muss es gewesen sein. Auf dieser Wiese sind sie gelandet – zumindest ein paar von ihnen", sinniert Ex-Colonel John Antal, Gearbox' Historiker, der seinen Chef auf der Forschungsreise in Frankreich begleitet. Sie – das sind die Männer der berühmten 101. US-Luftlandedivision, 502. Fallschirmjägerregiment, Fox Company. Ihre Geschichte nimmt sich das Entwicklerteam aus Dallas zum Vorbild für den Taktik-Shooter **Brothers in Arms**. Ihretwegen sind Randy und John 10.000 Meilen über den Atlantik gejettet, um sich an den Originalschauplätzen ein eigenes Bild zu machen vom Kampf der „Screaming Eagles."

John Antal und die Wilde Dreizehn

John ist der Aufpasser bei Gearbox. Er achtet darauf, dass Story, Missionen und Szenerien so genau wie möglich den historischen Tatsachen entsprechen. Dazu hat er monatelang recherchiert, Veteranen und Augenzeugen befragt, Geschichtsbücher gewälzt, Militärarchive und Ortschroniken durchstöbert, alte Fotografien, Aufmarschpläne und Geheimdienstberichte studiert und



OMAHA BEACH Die Landung am Strand klammert Brothers in Arms aus.



PURPLE HEART ALLEY Die Straße nach Carentan wurde zum Massengrab.

EINSATZBESPRECHUNG Am Morgen vor der Besichtigungstour legt Randy Pitchford die Route fest.



STE. MÈRE-EGLISE Ein verunglückter Fallschirmspringer blieb am D-Day am Kirchturm hängen.

die Schlachtfelder von damals persönlich besucht. Herausgekommen ist ein rund 50 Seiten starker Leitfaden, der peinlich genau alle Erlebnisse des Fallschirmjägerregiments und die näheren Umstände auflistet. Wetter, Mondphasen, Aufgaben, Einsatzberichte, eine Fülle von Informationen und Bildern hat John zwischen die Pappdeckel des Ringhefters gequetscht. Abgesehen von den Namen der 13 Protagonisten ist alles echt – so echt, wie es eben in einem actionbetonten Computerspiel wie **Brothers in Arms** sein kann. Warum die ganze Arbeit? „Wir glauben," sagt der ehemalige Airborne Ranger und Panzerkommandant Antal, „dass die enge Anlehnung an die Geschichte unserem Spiel ein ganz eigenes Flair verleiht. Ich finde die Realität spannender, als es jede erfundene Story jemals sein kann. Du wirst beim Spielen oft innehalten und dich fragen: ‚Wow! Ist das wirklich so passiert?' Die Antwort ist: Ja, das hat sich alles so ereignet." Randy Pitchford erläutert weiter: „Es ist nicht nur dieses Gefühl, ein Stück Vergangenheit zu erleben. Die Geschichte des 502. Regiments ist so ereignisreich, dass sie uns wahnsinnig viele neue Ideen für Missionen und Spielablauf geliefert hat. Beispielsweise gibt es bei **Brothers in Arms** kein gesondertes Training, du lernst beim Spielen. Nach der Landung geht es nicht gleich mit einem riesigen Feuergefecht los. Du landest auf einer Wiese irgendwo im Nirgendwo und musst erst einmal deine verstreuten Kameraden einsammeln." Praktischerweise steigen auch die folgenden Missionen gemächlich im Schwierigkeitsgrad an. Anfangs treten die Paratrooper gegen Osttruppen und andere schlecht ausgebildete und gerüstete Gegner an. Zu den ersten Aufgaben zählt, eine Küstenbatterie der Deutschen auszuheben, die auf Utah Beach zielt, wo bald die Boote der Invasionsstreitmacht landen sollen. Später wird der Widerstand zäher, die Gegner gefährlicher. Die Waffenbrüder müssen sich gegen deutsche Fallschirmjäger und andere Eliteeinheiten bewähren.

> „Wir glauben, dass die Anlehnung an die Geschichte unserem Spiel ein eigenes Flair verleiht. Realität ist spannender als Fiktion."

Zwei brave Kirchgänger

Für einen möglichst authentischen Eindruck soll nicht nur die genaue Wiedergabe der Einsätze sorgen, sondern auch die Gestaltung der Umgebung. Haus für Haus haben die Gearbox-Grafiker alte Baupläne studiert und Bilder ausgewertet. Letzte Gewissheit soll der Besuch des Gearbox-Teams auf den Schlachtfeldern von damals bringen. Besichtigungstermin in Ste. Marie-du-Mont: während John Antal die Friedhofsmauer der örtlichen Kirche abschreitet und vermisst, schießt Pitchford im Sekundentakt Fotos der Gegend. „Die sind vor allem für unsere Grafiker wichtig", erklärt der Studiochef. „Anhand solcher Aufnahmen malen sie dann Texturen für die Gebäude im Spiel. Oder sie scannen die Bilder direkt ein und bearbeiten sie entsprechend." Im Spiel ist das Gotteshaus Schauplatz erbitterter Gefechte. Hier errichten die US-Fallschirmjäger eine Straßensperre, um die Südostflanke der Landeoperation zu sichern. Eine schwierige Aufgabe, denn mit ihren leichten Waffen haben sie gegen einen Panzervorstoß kaum eine Chance. Ein paar Bazookas und Granaten sind alles,





AUSGANGSPUNKT Irgendwo im Hintergrund sind die Männer des 502. Fallschirmjägerregiments am D-Day gelandet.

was den Männern zur Verfügung steht, um mit deutschen Spähwagen und Tanks fertig zu werden.

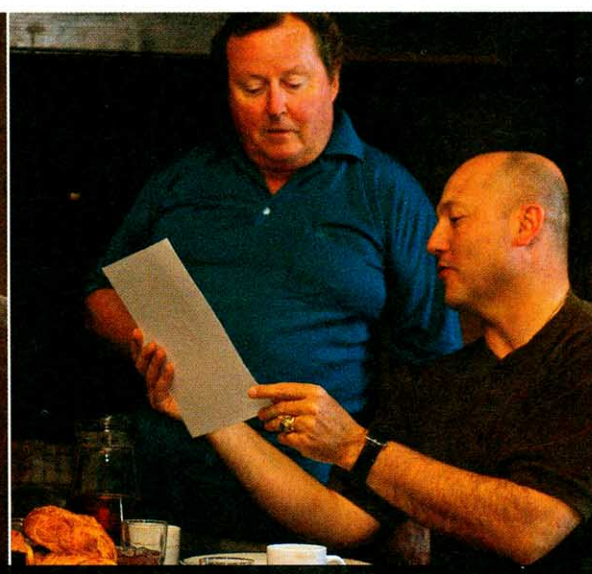
Panzer-Barbecue

Im Verlauf der 22 Missionen, die sich über einen Zeitraum von acht Tagen erstrecken, haben Sie von Zeit zu Zeit ebenfalls Panzer auf Ihrer Seite. Auf dem Weg nach Carentan, der Bühne des großen Finales, müssen Sie allerdings miterleben, dass die rollenden Bunker alles andere als unverwundbar sind. Ein deutscher Panzerfaust-Schütze landet einen Treffer, der das Vehikel in Brand setzt und zum Stehen bringt. Während die Besatzung aus dem lahmen Stahlmonster krabbelt, versucht der Panzerkommandant, die Angreifer mit seiner Maschinenpistole in Schach zu halten. Doch er wird getroffen, bricht im Turmluk zusammen und wird ein Opfer der Flammen. „Das ist ‚Dead Man's Corner'", sagt Antal, als das Gearbox-Team an der Kreuzung angekommen ist. „Sie nannten es so wegen dem Toten in seinem abgeschossenen Stuart-Tank. Das Ding brannte einen ganzen Tag lang und niemand hat sich getraut, die Leiche zu bergen, aus Angst, die Munition könnte hochgehen. Währenddessen sind hier Dutzende Soldaten vorbeimarschiert auf dem Weg nach Carentan." Randy nimmt unterdessen das Haus an der Straßengabelung genauer unter die Lupe. Die charakteristischen rot-weiß umrandeten Ecken und Fensterläden sollen seit über 70 Jahren forsche Autofahrer rechtzeitig auf das Gebäude aufmerksam machen. „Wir haben **Brothers in Arms** mittlerweile vielen Veteranen gezeigt und Dead Man's Corner haben sie alle wiedererkannt. Das Haus und das Panzerwrack sind ihnen im Gedächtnis geblieben", erzählt Randy. Wie waren denn sonst so die Reaktionen? „Sehr beeindruckend. Die meisten waren ganz fasziniert von dieser Zeitreise am Computer. Einer meinte zu mir: ‚Vielen Dank, jetzt kann ich mir endlich mal das Haus von der anderen Seite anschauen. Da konnten wir damals nicht hin, weil drüben die Deutschen waren.'"

Persönliche Schicksale

Bei einer Schüssel Muscheln im Touristenlokal am nahen Utah Beach wird Randy schließlich nachdenklich: „Auch mein Großvater war im Zweiten Weltkrieg Soldat und hier in der Normandie stationiert. Teil des Signal Corps. Nachrichtenübermittlung, Aufklärung, so Zeug. Er hat nie viel über die Zeit gesprochen, und wenn, dann nur von den schönen Tagen, die sie hatten. Aber von **Brothers in Arms** war er wirklich beeindruckt." Stört er sich daran, dass aus Kriegen heute Spiele werden? „Nein. Die meisten Leute von damals, mit denen ich gesprochen habe, finden es gut, dass wir heute den Jugendlichen mit einem Spiel den Zweiten Weltkrieg und vor allem auch die persönlichen Schicksale näher bringen können. Das ist das Faszinierende an der ganzen Recherchearbeit hier: Du lernst unheimlich viele interessante Menschen kennen. In Carentan haben wir einen Augenzeugen aufgespürt, der die ganze Riesenschlacht um diesen kleinen Ort beobachtet hat. Er war damals noch ein Junge und hatte keine Angst. Hat sich einfach ans Dachfenster gestellt und zugeschaut, wie rundherum die Granaten eingeschlagen sind. Später ist er dann nach draußen und hat kaputte Ausrüstung, Patronenhülsen und so weiter eingesammelt. Wir geben den Leuten heute die Möglichkeit, das alles selber zu erleben. Ein Stück Geschichte zu erfahren." (rs)

> „Wir haben Brothers in Arms vielen Veteranen gezeigt – sie erkennen die Orte auf Anhieb wieder. Es ist faszinierend."

OB DER WOHL PASST? John Antal mit dem Helm eines historischen Kameraden und beim Frühstück.

DIE BESTEN KOMMANDANTEN FÜHREN IHRE MÄNNER NICHT NUR ZUM SIEG. SIE BRINGEN SIE HEIL NACH HAUSE.

EIN MÄCHTIGER GEGNER ERFORDERT EINE NOCH MÄCHTIGERE TAKTIK



"REALISMUS PUR - EIN SPIEL, DAS NEUE MAßSTÄBE SETZT."
- XBOX ZONE 8/2004



PFC. SHIMENSKI UND SGT. WILLIAMS RETTEN EINEN VERWUNDETEN INFANTERISTEN VOR FEINDLICHEM FEUER



"FULL SPECTRUM WARRIOR IST NICHT NUR IN TECHNISCHER HINSICHT DAS AKTUELL BESTE MILITÄR-ACTIONSPIEL!"
- OXM 8/2004

TEAMWORK IST IHRE STÄRKE: XBOX LIVE KOOP-MODUS



"DIE SQUADLEADER-SIMULATION ÜBERZEUGT U.A. MIT EINER NERVENAUFREIBENDEN ATMOSPHÄRE, DIE VOR ALLEM VON DER EXZELLENTEN GRAFIK UND DER HERVORRAGENDEN AKUSTIK GEBILDET WIRD."
- WWW.4PLAYERS.DE

★ DIE TRAININGS-SIMULATION DER US-ARMY-INFANTERIE. ★







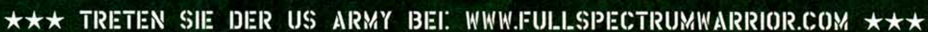






THQ
WWW.THQ.DE

★★★ TRETEN SIE DER US ARMY BEI: WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM ★★★



WACHSTUMSPROGNOSE Die Erfüllung von Sims-Wünschen bringt Ihnen Punkte ein, die Sie gegen neun Spezialobjekte wie dieses Geldbäumchen eintauschen können.

HABE DIE EHRE Ein kontaktfreudiger Sim mit Lebensziel „Popularität" ist nur glücklich, wenn er oft im Mittelpunkt steht.

YOU SEXY THING Der Hüftschwung ist eine Spezialanimation, die bei in Liebesdingen erfolgreichen Sims freigeschaltet wird.

Die Sims 2

Der Countdown läuft: Am 16. September kommt Sims 2! Dank schillernder 3D-Grafik und komplexen Charakter-Innenlebens wirkt die Fortsetzung zum Millionenseller kein bisschen alltäglich.

Freitagnachmittag im Electronic-Arts-Hauptquartier: Die Mitarbeiter werden mit einer Art betrieblichen Happyhour ins Wochenende entlassen. Mitglieder des **Die Sims 2**-Teams registrieren dankbar die Verbesserung ihrer Bedürfniswerte in den Kategorien „Spaß" sowie „Soziales Leben" und nehmen die „Harndrang"-Nebenwirkung eines Bierchens gerne in Kauf. Dann aber zurück an die Arbeit: Die „When it's done"-Nonchalance gewisser Shooter-Entwickler ist Electronic Arts fremd, heruntertickende Countdown-Uhren halten sekundengenau die Restzeit bis zum September-Veröffentlichungstermin fest. Das kommt halt davon, wenn man den Nachfolger zum erfolgreichsten PC-Spiel aller Zeiten macht. Wir bekamen bei unserer Visite einen guten Eindruck davon, wie sich das Endresultat spielen wird. Am PC von Produzent Jonathan Knight zogen wir durch einige bereits bevölkerte Nachbarschaften.

Wunschzettel abarbeiten

Beim ersten **Sims**-Spiel drehte sich alles darum, acht Bedürfnisse der kleinen Computermännchen zu befriedigen, um Stimmungstiefs zu vermeiden. Um Hunger, Hygiene & Co. kommt man auch beim Nachfol-

Make WooHoo, not War

Vom nervösen Kichern bis zum Händchenhalten erwartet Sie eine beneidenswerte Fülle an lieblich animierten Aktionen. Fortgeschrittene Pärchen üben sich mit „Making out" in handfestem Petting, während der Beischlaf im englischen Original hinreißend mit „WooHoo" umschrieben wird – wir wünschen den deutschen Übersetzern ein glückliches Händchen ...





TODESFALL Wenn seine irdische (Spiel-) Zeit abgelaufen ist, wird ein Charakter vom SimSensenmann abgeholt. Die Hinterbliebenen trauern und erben.

ger nicht herum, aber sie verursachen weniger Arbeit. Zum einen dauert es länger, bis die entsprechenden Balkenanzeigen den grünen Bereich verlassen. Zum anderen ist die künstliche Intelligenz hilfreicher und lässt zum Beispiel müde Charaktere automatisch ins Bett gehen. „Am meisten ist die Intervention des Spielers noch bei ‚Spaß' und ‚Soziales Leben' gefragt", erklärt Jonathan. Dafür erfordert eine neue Anzeige Ihre ganze Aufmerksamkeit: die Wünsche und Ängste eines Sims, die sich aus Lebensziel, Altersstufe und Charaktereigenschaften ergeben. Deren Erfüllung bringt Plus- beziehungsweise Minuspunkte ein – Punkte, mit denen Sie an neun exklusive Spezialobjekte kommen. Zum Beispiel wächst das Geld bei einer entsprechenden Pflanze wirklich auf den Bäumen – eine ganze Plantage davon reicht fürs Existenzminimum (tägliches Gießen nicht vergessen!). Das Schlauberger-Fläschchen dagegen verhilft Kleinkindern zu schnelleren Lernfortschritten, während die coole Sonnenbrille ihren Träger beliebter bei anderen Charakteren macht. Teuerstes Objekt in dieser Kategorie ist das Elixier des Lebens, das einen Sim zwar nicht unsterblich macht, sein Rendezvous mit dem Sensenmann aber etwas hinauszögert.

Zielorientierter spielen

Sobald Sie den „Platin-Level" genannten obersten Abschnitt des Wunschbefriedigungsbalkens erreichen, sind dem Charakter die acht Standard-Bedürfnisse schnurz – er ist einfach total gut drauf. Dieser Zustand lässt sich zwar nicht ewig aufrechterhalten, ist aber eine weitere Motivationskarotte beim ergebnisorientierteren Spielablauf. Das Freestyle-Spielwiesen-Konzept wird freilich trotzdem nicht aufgegeben. Nachwuchssadisten können versuchen, gezielt auf Eintreffen der Sims-Ängste hinzuspielen. Dafür gibt es halt keine Belohnungsobjekte und der Charakter wird zum Nervenbündel mit reduzierter Lebenserwartung.

Viel reizvoller und spannender ist es, die Erfüllung verschiedener Sims-Wünsche in einem

Die neuen Nachbarschaften: Daily Soap

Die Sims sind nachtragend, haben Familiensinn und knüpfen Beziehungsnetze. In drei vorgefertigten Szenarien mit Story-Hintergrund können Sie sofort komplexe Alltagsdramen erleben.

Pleasantview

25 Jahre sind in der Nachbarschaft aus dem Vorgängerspiel vergangen. Wilfried Spinnweb ist jetzt ein reicher Rentner, seine Tochter Kassandra ist mit dem Vorstadt-Casanova Don Lothario verlobt. Lassen Sie die Hochzeit stattfinden, obwohl der Bräutigam auch andere Liebschaften hat? Vielleicht klären Sie auch das Verschwinden von Julia Spinnweb auf, die zuletzt in Lotharios Appartement gesehen wurde. Währenddessen haben die Caliente-Schwestern, vom „Reichtum"-Lebensziel motiviert, ein Auge auf Wilfried geworfen. Zur Nachbarschaft gehört auch die Tochter der Neulinger-Familie, die sich als allein erziehende Mutter durchschlägt, nachdem ihr bedauernswerter Gatte bei einem Swimmingpool-Zwischenfall ertrank. Irgendein Architekt hatte „vergessen", das Becken mit einer Ausstiegsleiter zu versehen ...

Veronaville

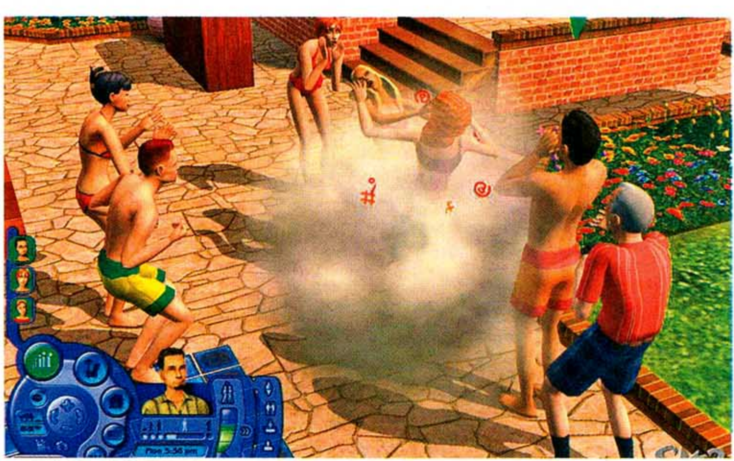
Die Montys und die Capps sind die beiden einflussreichsten Familien dieser Stadt und einander spinnefeind. Das hindert die Sippen-Teenies Romeo und Julia freilich nicht daran, sich heftig ineinander zu verknallen. Können Sie die Beziehung trotz der familiären Animositäten am Laufen halten? Diese Nachbarschaft steckt voller Anspielungen auf das Werk von William Shakespeare und ist von techtelmechtelnden Teenagern geprägt.

Strangetown

Dieses abgedrehte Wüstenszenario könnte ein Vorort von Area 51 sein – inklusive UFO-Absturzstelle. Ein Wissenschaftlerpärchen unternimmt in seinem Schloss Experimente mit einem nicht ganz freiwilligen Versuchsobjekt. Währenddessen lugt der pensionierte Berufssoldat Buzz argwöhnisch zur Nachbarfamilie herüber. Vater Smith ist nämlich ein Außerirdischer, der sich auf Erden niedergelassen und mit einer „Einheimischen" eine Familie gegründet hat. Und welche Geheimnisse birgt die Grabsteinsammlung der alten Olive Specter?



SIM SHAKESPEARE Die Familienverhältnisse im Veronaville-Szenario erinnern nicht von ungefähr an Romeo und Julia.

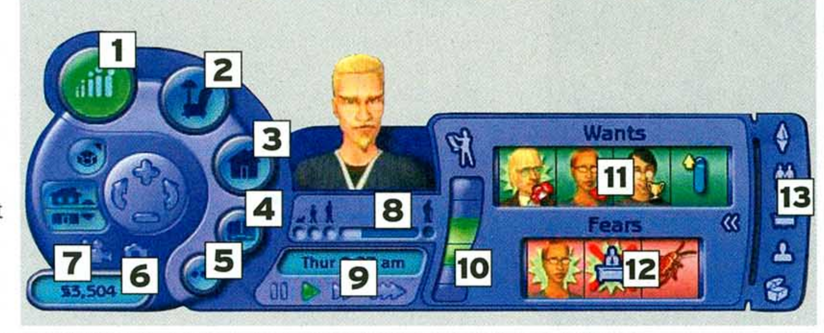


ES MENSCHELT MEHR Bleibende Erinnerungen und Tratsch unter den Spielfiguren liefern viel Munition für interessante gesellschaftliche Situationen.

Sims-Sehnsüchte: Selbstverwirklichung leicht gemacht

Für jede Figur bestimmen Sie eines von fünf Lebenszielen: Familie, Romantik, Wissen, Wohlstand oder Popularität. Gepaart mit Altersstufe, Erinnerungen und Beziehungen resultieren daraus konkrete Wünsche und Ängste.

1 Leben-Modus
2 Kauf-Modus
3 Bau-Modus
4 Story-Modus
5 Spiel-Optionen
6 Screenshot machen
7 Video aufzeichnen
8 Lebensabschnitt
9 Spielgeschwindigkeit
10 Glücksgefühl durch Lebenszielerfüllung
11 Derzeitige Wünsche
12 Derzeitige Ängste
13 Wechseln zu Anzeige von Beziehungen, Berufsdaten, Familienstammbaum, Lebenszielobjekten





Haushalt zu managen. Der Ehegatte mit dem Lebensziel „Romantik" hat einen Flirt mit der heißen Nachbarin auf der Wunschliste. Gleichzeitig ist es eine der Ängste seiner familiär orientierten Angetrauten, von ihm betrogen zu werden. Reinliche Sims haben Angst vor Kakerlaken, die in verdreckten Behausungen gedeihen. Das schlampige Gegenstück fürchtet sich aber regelrecht davor, selber putzen zu müssen. Damit Sie auch die nötige Spielzeit für all diese „Wünsch dir was"-Ziele haben, wird die Fünf-Tage-Woche eingeführt. Die Sims erfreuen sich freier Wochenenden und gönnen sich auch Urlaubstage.

Geheimnisse der Nachbarschaft

Die Sims 2 wird mit 14 abwechslungsreichen 3D-Nachbarschaften ausgeliefert, die sich beliebig mit Haushalten zupflastern lassen, so weit die Festplatte reicht. Die Geographie verwendet dasselbe Dateiformat wie **SimCity 4**, Besitzer dieses Städtesimulators basteln sich ihre eigenen Landschaften dazu. Sie können allmählich einen leeren Distrikt mit neuen Sims-Familien füllen oder auch gleich mitten ins pralle Geschehen springen, denn drei Nachbarschaften sind bereits bevölkert. „Hier gibt es schon etablierte Beziehungen, Erinnerungen, Jobs, Wünsche und Ängste", meint Jonathan Knight. Um die Vorgeschichte eines Viertels zu erklären, gibt es neben den bekannten Spiel-Modi Leben, Kaufen und Bauen jetzt auch den „Story-Modus". Dahinter steckt freilich kein lineares Spielerlebnis, vielmehr gibt eine Bildergalerie mit Begleittexten Einblicke in die Eigenschaften der Anwohner und ihre Beziehungen mit den anderen Sims. Diese Bilderbuchgeschichte können Sie dank eingebauter Screenshot-Funktion selber erzählen und auf der offiziellen Webseite veröffentlichen. Hobbyfilmer nutzen indes die integrierte Videoaufzeichnungsfunktion, um Szenen einer Ehe und andere Spielereignisse festzuhalten. Die stufenlos dreh- und zoombare 3D-Kamera ist etwas gewöhnungsbedürftig, ihre Handhabung wird in einem separaten Tutorial erklärt. Einige Komfortfunktionen erleichtern die Orientierung im Haushalt. So können Sie durch Verwendung der „Strg"-Taste bestimmte Kamerapositionen einzelnen Zifferntasten auf dem Keyboard zuweisen oder per Rechtsklick einem bestimmten Sim folgen.

Alter vor Schönheit

Die Sims sind komplexere Persönlichkeiten geworden, die altern, sterben, ihre Eigenschaf-

Bewegung auf dem Arbeitsmarkt: Beschäftigungsmodell

Opa geht anschaffen: Die zehn Karrierepfade der Sims-Fortsetzung bieten auch Teilzeitjobs für Teenager und Senioren.

▮ Die Sims haben sich zwar freie Wochenenden und Urlaubstage erkämpft, aber eine finanzielle Grundversorgung ist im Sozialplan nicht vorgesehen. Rechnungen für Nahrung und Wohnungsunterhalt wollen bezahlt werden, all die schönen Konsumgüter kosten harte Simoleans.

▮ Zumindest ein Haushaltsmitglied sollte deshalb fürs Einkommen sorgen. In zehn Gebieten kann ein erwachsener Sim jeweils zehn Beförderungsstufen erklimmen, sofern er sich die geforderten Talente aneignet und halbwegs gut gelaunt zur Arbeit erscheint. Diese Karrierepfade bieten auch jeweils drei Job-Levels für Teenager und Senioren. Alte Sims kassieren eine Rente, basierend auf ihrer Tätigkeit im Erwachsenenstadium.

▮ Im Spielverlauf verdienen Sie sich spezielle Trainingsobjekte, welche speziell die Talente schulen, die für einen bestimmten Berufszweig wichtig sind. Alle Familienmitglieder können diese Gegenstände benutzen – damit sich Junior schon im Kindesalter darauf vorbereitet, später mal in Mamas oder Papas Fußstapfen zu treten. Bei der Berufswahl sollten Sie auch Lebensziel und Persönlichkeit eines Sims berücksichtigen – nette Charaktere wünschen sich eher eine Karriere in der Medizin als beim Verbrechen.

Die Karrierepfade in Die Sims 2:

- Faulenzer-Jobs
- Geschäftswelt
- Gesetzeshüter
- Kochkunst
- Medizin
- Militär
- Politik
- Profisport
- Verbrecherkarriere
- Wissenschaft



LABORRATTEN Gelingt Ihren Sims-Forschern ein wissenschaftlicher Durchbruch, lockt die Beförderung.



KRIMINELLE ENERGIEN Als alternative Berufsfelder stehen Faulenzer, Verbrecher und Politiker zur Wahl.



BWL-LEISTUNGSKURS Ohne guten Golfschwung kommt die Managerkarriere ins Stocken.


HORMONSPRITZE Küssen, knutschen, „WooHoo" machen – das Repertoire an zwischenmenschlichen Interaktionen wurde enorm erweitert.


VERROHUNG DER SITTEN Von links nach rechts: In diesem Jugendzimmer wird parallel geknutscht, gedöst, gezüchtet und gechattet.

ten an den Nachwuchs weitervererben und Erinnerungen an prägende Lebensereignisse haben. Wie beim Vorgänger läuft die Zeit aber nur in dem Haushalt ab, den Sie gerade spielen. Alle Aktivitäten inklusive Alterungsprozess sind bei den anderen Bewohnern der Nachbarschaft derweil eingefroren. Eine Anzeige informiert Sie genau darüber, wie viele Spieltage noch vergehen, bis ein Charakter den nächsten Lebensabschnitt erreicht. Den eindeutigen Löwenanteil hat das Erwachsenenstadium. Der Lebensstil wirkt sich sichtbar aufs Aussehen aus: Es gibt drei Fitness-Stufen von Waschbrett- bis Bierbauch. Entgegen früherer Überlegungen werden Körpermasse oder Klamotten nicht von anderen Charakteren bewertet, wenn es um die Partnerwahl geht. Schönheit liegt im Auge des Betrachters und die Designer wollen dem Spieler die Selbstverwirklichung nicht mit Sackgassen im Liebesleben erschweren. Ein Sim ist sich aber seiner Form bewusst und kann je nach Charaktereigenschaften zum Beispiel „Dickwerden" auf der Ängsteliste haben.

Die Leere des Kühlschranks

Spieltiefe geht auch durch den Magen. Kühlschränke füllen sich nicht mehr automatisch, Sie müssen schon in den Supermarkt gehen oder online eine Fressalienlieferung bestellen (spart Zeit, kostet aber etwas mehr). Zwar kauft man nur „Essens-Einheiten" statt einzelner Zutaten, hat bei der Zubereitung aber eine größere Auswahl an Gerichten (zum Beispiel Pfannkuchen oder Cornflakes zum Frühstück). Diese unterscheiden sich in Kategorien wie Kosten und Dauer der Zubereitung, Nährwert und Haltbarkeit. Die spielerischen Erweiterungen machen selbst vorm Jenseits nicht halt: Die Geister verblichener Sims spuken intensiver und bringen schon mal das Mobiliar zum Poltern. Je nach Todesart haben die Gespenster eine andere Farbaura (zum Beispiel Rot für Brandopfer und Blau für Wasserleichen).

HEINRICH LENHARDT 

Hier möchte ich gerne Hausmann sein: Der Spielablauf wirkt entspannter als beim Vorgänger, der stellenweise schon arg in eine „Essen, Schlafen, Job"-Tretmühle ausartete. Nicht zuletzt wegen der freien Wochenenden bleibt im Alltag mehr Zeit für Spiel und Spaß. Sehnsüchte-Punktesystem und Belohnungsobjekte sind nette Motivationsspender für zielstrebiges Spielen. Ganz nebenbei sprüht der Sims-Charme wieder auf Hochtouren – nicht zuletzt dank witziger und liebevoller 3D-Animationen.

Entwickler: EA Maxis
Anbieter: Electronic Arts
Termin: September 2004

JONATHAN KNIGHT IM INTERVIEW

„Die Sims sind jetzt schlauer und treffen eigenständige Entscheidungen"

PC Games: Was zählt bei einer solchen Fortsetzung mehr: Viele Neuerungen oder die Bewahrung des Vorgänger-Erfolgsrezepts?
Knight: „Das Wichtigste bei der Entwicklung von Die Sims 2 war für uns, beim Spielablauf innovativ zu sein. Das erste Sims ist ein tolles Spiel und es hatte deshalb so viel Erfolg, weil es originell war. Im Prinzip geht es um die Entscheidungen des Spielers und seine Kreativität. Es gibt viele Freiheiten, wie du dein Haus baust und deinen Sim kreierst. Es war uns wichtig, diese Dinge zu erhalten und zehnmal besser zu machen, die Grafik zu verschönern sowie mehr Auswahl bei den Klamotten und der Hauseinrichtung zu bieten. Gleichzeitig mussten wir beim Gameplay etwas Neues machen. Das ursprüngliche Spielkonzept mit den Bedürfnissen ist immer noch vorhanden, aber die Sims sind jetzt schlauer. Vor allem was ihre körperlichen Bedürfnisse wie Harndrang oder Hygiene betrifft, treffen sie von selbst die richtigen Entscheidungen. Das neue Gameplay dreht sich darum, dass deine Sims jetzt aufwachsen, sie haben eine begrenzte Lebensdauer. Im ersten Spiel waren ihre alltäglichen Bedürfnisse wichtig, aber der Fokus von Die Sims 2 liegt darauf, was sie im Laufe ihres Lebens anstreben."

PC Games: Die Sims sind größere Individualisten geworden. Wie wirkt sich das auf die Berufswahl aus?
Knight: „Sims mit verschiedenen Persönlichkeiten werden passende Karrierewege vorziehen. Zum Beispiel würde ein ernsthafter Sims gerne in die Wissenschaft gehen oder ein freundlicher Sim in den medizinischen Bereich. Das bedeutet nicht, dass du sie in diesen Berufen unterbringen musst. Aber wenn du ihnen gibst, was sie wollen, wirst du dafür mit Punkten belohnt. Das Lebensziel ist ebenfalls ein Faktor – nach Popularität strebende Simsfühlen sich in der Politik wohl."

PC Games: Was macht die Sims so einsteigerfreundlich?
Knight: „Ein Grund ist sicher, dass sich das Spiel um das häusliche Alltagsleben dreht. Jeder weiß, was da passiert – wenn du auf eine Toilette klickst, ist ziemlich klar, welche Funktion damit verbunden ist. Noch wichtiger ist, dass du es spielen kannst, wie du willst. Zum einen gibt es in Die Sims 2 Dinge wie Belohnungen, Punkte und sichtbare Fortschritte. Andere Leute lieben vor allem das Konzept der digitalen Puppenstube, bei dem sie ein Haus bauen und einrichten. Die Sims geben einem die Gelegenheit, Charaktere zu kreieren und Geschichten zu erzählen. Sims-Erfinder Will Wright liefert in seinen Spielen keine fertige Story ab, der du zuhören sollst. Er ist vielmehr daran interessiert, deine Story zu hören."

PC Games: Gibt es Tabus, die nicht in ein Sims-Spiel gehören?
Knight: „Für uns ist immer entscheidend, was Spaß macht. Es gibt nun mal Aspekte und Ereignisse im Leben, die sich nicht auf lustige Weise einbinden lassen. Letztendlich wollen die Leute bei unserem Spiel nicht ihr Leben inklusive aller unglückseligen Aspekte nachbauen. Sie wollen etwas, das sie zum Lächeln bringt. Wir definieren also lieber positive Dinge im Leben, die wir im Spiel einfangen wollen."

PC Games: Gehören dazu nicht auch nackte Tatsachen?!
Knight: „Dass wir die Sims verpixeln, wenn sie nackt sind, ist Teil des Humors der Serie und ein typisches Erkennungszeichen geworden. Die Sims sind nun mal verpixelt – das weiß jeder, der das Spiel schon einmal gesehen hat. Du siehst es in unseren TV-Werbespots und Anzeigen. Natürlich wäre eine Version mit nackten Sims in Europa akzeptabel, aber die wäre nicht mehr so komisch."



Jonathan Knight
... fing 1977 auf einem Apple II zu spielen an, den sein Vater in den Haushalt einschleppte. Favoriten: **Zork** + **Wizardry**.
... wurde 1994 von Brian Fargo bei Interplay eingestellt. Jonathans erstes Projekt war der „interaktive Film" **Cyberhood**, der niemals veröffentlicht wurde.
... begann 2001 seine Karriere als Sims-Dompteur und produzierte mehrere Erweiterungen wie **Tierisch gut drauf** und **Hokus Pokus**.



Star Wars Battlefront

Wir folgten dem Einberufungsbefehl des (Lucas-Arts-)Imperiums zu einem Netzwerk-Manöver in San Francisco. Zehn wichtige Erkenntnisse vom Spieleabend mit dem Team-Shooter aus dem Star-Wars-Universum.

I. Solo-Spieler werden nicht allein gelassen

Online stürzten sich bis zu 32, im Netzwerk sogar 64 Spieler in die Schlacht. Es gibt aber auch drei Spielmodi speziell für einsame Sternenkrieger: Einzelschlachten, zwei historische Kampagnen (klassische Filmgefechte nachspielen) und galaktische Eroberung (Kontrolle über bestimmte Welten sorgt für Vergünstigungen).

II. PS-Power

Die Spielbalance setzt auf starke Vehikel. Zu Fuß hat allenfalls die Schwere-Waffen-Klasse echte Gegenwehr-Chancen ...

III. Fußgänger-Vorteil

... aber nur Infanteristen können einen Kontrollpunkt übernehmen.

IV. Klasse Klassen

Die exklusiven Spezialklassen der vier Fraktionen spielen sich sehr unterschiedlich. Der wendige Wookiee-Schmuggler auf Rebellenseite verfügt zum Beispiel über einen aufladbaren Bowcaster-Streuschuss (linke Maustaste gedrückt halten). Ganz anders der Droideka aus dem Separatisten-Lager: Sobald er sich entfaltet hat, kann er nur langsame Tippelschritte machen, aber umso kräftiger ballern.

V. Episode III lässt grüßen

Entwicklerteam Pandemic Studios arbeitet mit ILM zusammen, den Spezialeffekte-Machern der Kinofilme. Schließlich soll die (noch geheime) Episode-III-Welt des Spiels „wie im Film" aussehen.

VI. Schnelle Truppe

Einige Vehikel haben fast schon Rennspiel-Reife – das Speeder Bike auf Endor haben wir anfangs ständig an Bäume gefahren.

VII. Befehlsempfänger

Sie können Computer-Teammitgliedern vier taktische Befehle geben (zum Beispiel: „Verteidigt diese Position!").

VIII. Kalte Krieger

Die coolste Karte war bei der PC-Version noch nicht spielbar. Wir schmuggelten uns deshalb ins PlayStation-2-Zelt, um einen Vorgeschmack auf Hoth zu erhalten. Mit einem mächtigen AT-AT über die ausgedehnten Eisfelder stapfen und in einer Partie 42 Rebellen erwischen – unbezahlbar.

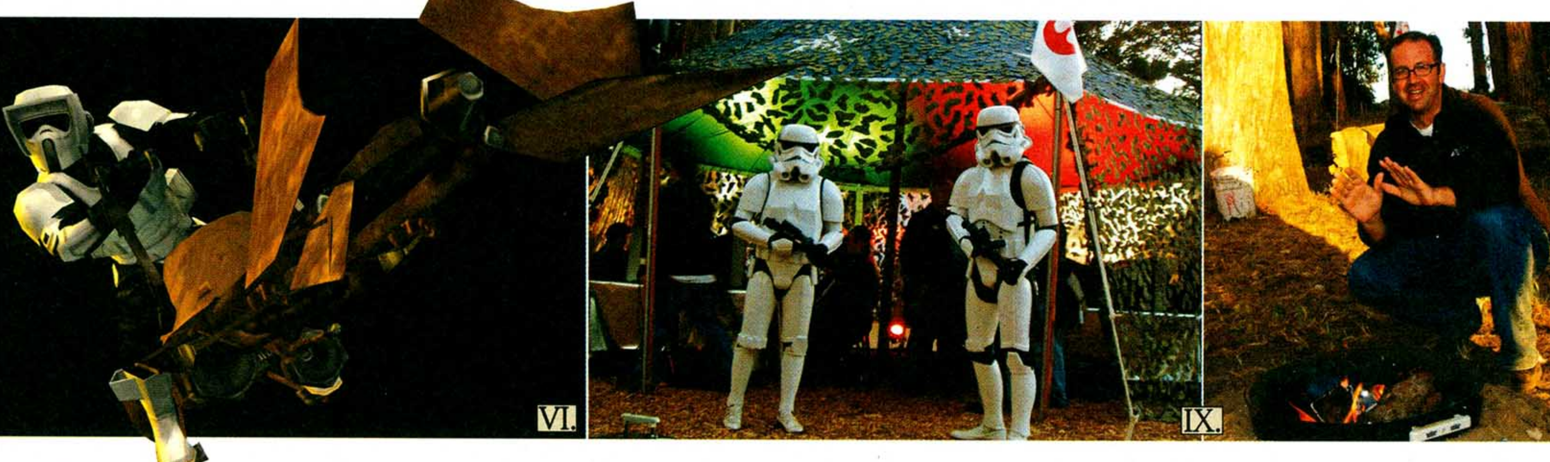
IX. Warm anziehen

Lucas Arts karrte die Fachpresse in ein Wäldchen des Stadtteils Presidio, wo die vernetzten PCs in Zelten aufgebaut waren, welche Komparsen in Filmkostümen „bewachten". Das berüchtigte kühle Sommerklima von San Francisco sorgte dafür, dass in den Abendstunden Lagerfeuerplätze und **Battlefront**-Fleecejacken sehr begehrt waren.

X. Ansichtssache

Mit der Q-Taste wechseln Sie zwischen Ego- und Außenansicht. Letztere Perspektive erleichtert die Vehikel-Steuerung.

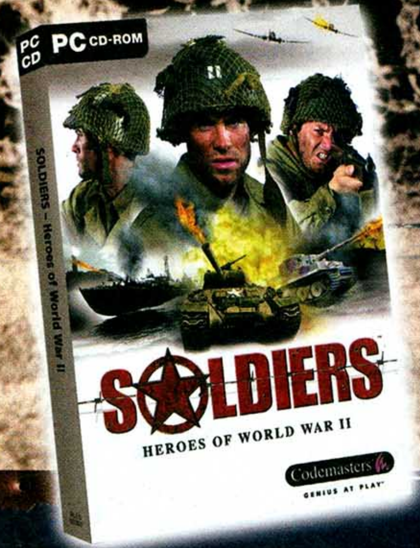
Entwickler: Pandemic Studios
Anbieter: Lucas Arts
Termin: September 2004



Was können eine Handvoll Männer schon ändern?



„Dürfte neue Standards setzen"
www.4players.de



SOLDIERS
HEROES OF WORLD WAR II













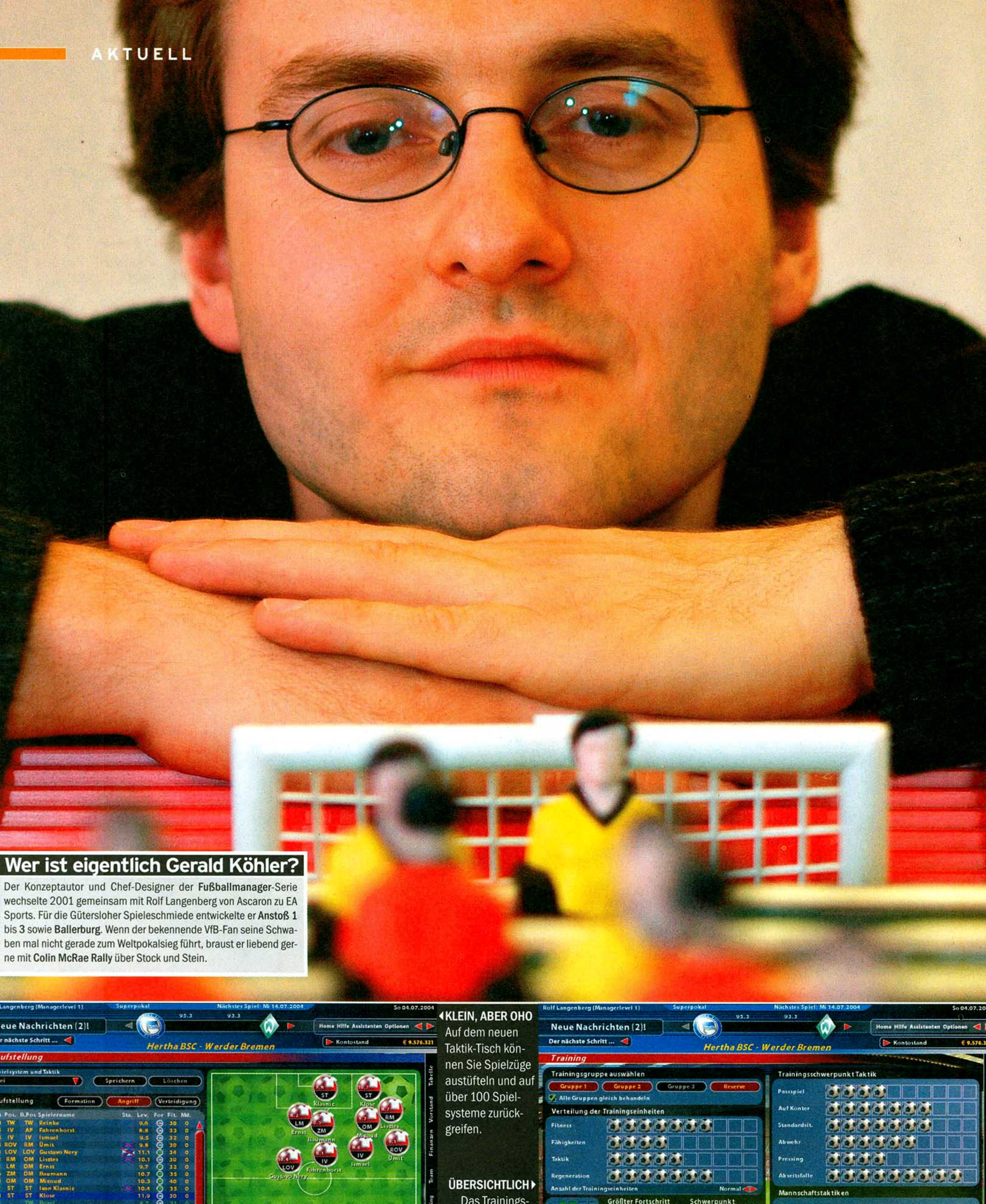
+++ Auf dem Feld der Ehre entscheidet jeder Zug... +++

Hinter feindlichen Linien. Umgeben von einer gigantischen Übermacht. Und mittendrin eine kleine Spezialeinheit. Bedingungen, unter denen vor allem eines zählt: Nerven aus Stahl. Soldiers: Heroes of World War II verbindet knallharte Kommando-Action mit einer packend-realistischen 3D-Grafik in historisch akkuratem Setting. Als Kommandeur von alliierten, deutschen oder russischen Truppen führt man sein Team zum Sieg. Oder ins bittere Verderben...

www.codemasters.de



GENIUS AT PLAY



Wer ist eigentlich Gerald Köhler?

Der Konzeptautor und Chef-Designer der **Fußballmanager**-Serie wechselte 2001 gemeinsam mit Rolf Langenberg von Ascaron zu EA Sports. Für die Gütersloher Spieleschmiede entwickelte er **Anstoß 1** bis **3** sowie **Ballerburg**. Wenn der bekennende VfB-Fan seine Schwaben mal nicht gerade zum Weltpokalsieg führt, braust er liebend gerne mit **Colin McRae Rally** über Stock und Stein.

◄KLEIN, ABER OHO Auf dem neuen Taktik-Tisch können Sie Spielzüge austüfteln und auf über 100 Spielsysteme zurückgreifen.

ÜBERSICHTLICH► Das Trainingsmenü wurde etwas entschlackt und mit neuen Schwerpunkten versehen.

Fußballmanager 2005

Bereits im Oktober erscheint der neueste Teil von EA Sports' erfolgreicher Fußballmanager-Serie. Wir sprachen mit Chef-Designer Gerald Köhler über seinen neuesten Streich.

PC Games: Hallo Gerald! Was sind die wichtigsten Neuerungen beim **Fußballmanager 2005**? Was erwartet uns?

Köhler: „Zunächst einmal ein Manager mit einem klaren Schwerpunkt auf 3D-Spiel und Taktik. Hier haben wir in diesem Jahr den größten Sprung gemacht. Durch die Verwendung der **Euro 2004**-Engine hatten wir diesmal richtig viel Zeit und haben zum Beispiel endlich den von vielen gewünschten Taktik-Tisch realisieren können. Damit kann man die Laufwege seiner Spieler bis ins Detail festlegen. Ein zweites Feature, das uns auch sehr am Herzen lag, war die Vereinsgründung. Dank unserer Datenbank kann man jetzt an einem beliebigen Ort in Deutschland, Österreich oder der Schweiz einen Verein gründen und diesen von der Kreisliga bis zum Weltpokalsieg managen. Das ist dann ein ganz anderes Spiel, fernab von Fernseheinnahmen und Millionengehältern."

PC Games: In den Vorgängern gab es bei Spielklassen unterhalb der Regionalliga dauernd Probleme mit den Auf- und Absteigern. Diese konnten nicht immer in die richtige Liga eingeordnet werden. Wie wollt ihr dieses Problem in den Griff kriegen?

Köhler: „Wenn man eine beschränkte Anzahl von Vereinen hat, dann kann es immer zu Schwierigkeiten kommen. Allerdings haben wir das weiter verfeinert und die Regionen noch genauer berechnet. Selbst ein neu gegründeter Verein, der den Sprung in die Oberliga schafft, wird korrekt einsortiert. Natürlich ist auch die jüngste Regionalliga-Reform für 2004/2005 berücksichtigt."

PC Games: Aber bei dem „normalen Spiel" kann man nur bis zur Regionalliga eine Karriere starten. Warum habt ihr hier nicht wenigstens noch die Oberligen, wie es beispielsweise auch im **Kicker Manager 2004** der Fall ist, integriert?

Köhler: „Das hat etwas mit der Geschwindigkeit des Spiels zu tun. Wir haben den Wochenablauf um ein Drittel beschleunigt. Wenn wir jetzt die Oberligen dazunehmen, dann verlieren wir die gewonnene Zeit wieder. Außerdem haben wir keine Lizenz für diese Ligen, sodass ohnehin jeder Spieler, der mit Oberligen spielen möchte, diese von einer Fanseite holt. Für das nächste Jahr planen wir dann eine variable Einstellung der Ligen pro Land, was nicht ganz einfach ist, da sich dies auch auf die Pokalwettbewerbe auswirken kann. Dafür funktioniert die Vereinsgründung aber sowohl mit als auch ohne die Oberligen."

PC Games: Der **Fußballmanager** verfügt über eine riesige Community im World Wide Web. Inwieweit konntet ihr Wünsche der Spieler berücksichtigen? Und was waren die größten Kritikpunkte am Vorgänger?

Köhler: „Wir haben in Deutschland und England etwa 50.000 angemeldete Foren-User. Es gibt nicht viele Spiele, die das schaffen. Einer der Hauptkritikpunkte war natürlich das 3D-Match, trotz aller Fortschritte auch im **Fußballmanager 2004**. Daher auch unser Schwerpunkt in diesem Jahr. Ansonsten hat jeder Programmteil seine Fans und damit auch seine Kritiker. Das fing beim Spielstärkensystem an, das wir in diesem Jahr durch die Umstellung auf Werte zwischen 0 und 99 fundamental geändert haben. Auch die Finanzlogik war ein Kritikpunkt – und auch hier haben wir einiges getan. Beispielsweise gibt es erstmals vom Vorstand vorgegebene Budgets. Allerdings noch in einer relativ milden Form. Wir wollen erst mal schauen, wie das bei den Spielern ankommt. Nach ein paar Jahren bei einem Verein hat man dann praktisch wieder die volle Macht."

PC Games: Wie sieht es mit der im letzten Jahr eingeführten Football-Fusion-Funktion aus, bei der man seine Spiele bei **FIFA 2004** austragen konnte?

Köhler: „Football Fusion hat sich bewährt und ist auch im **Fußballmanager 2005** wieder drin. Die Managergemeinde sieht das Feature vielfach eher kritisch, aber es gab auch Leute, die es einfach gerne mochten. Um Spaß mit Fusion zu haben, muss man einfach ein mittelmäßiger **FIFA**-Spieler sein. Wenn man **FIFA** im Weltklasse-Modus leicht und locker beherrscht, dann macht Fusion keinen Spaß. Aber wenn man auf der Stufe Halbprofi oder Profi Schwierigkeiten hat, dann ist es genau richtig. Beim **Fußballmanager 2005** kann man jetzt auch den Schwierigkeitsgrad von Fusion festlegen."

PC Games: Wenn ich bereits den **Fußballmanager 2004** besitze – warum sollte ich erneut 50 Euro investieren? Lohnt sich das „Upgrade" für jeden Spieler?

Köhler: „Viele Spiele hat man heute in zehn bis 15 Stunden durch, das wird wegen ein bisschen bunter Grafik gerne hingenommen. Bei einem Manager hat man auch nach 100 Stunden noch Spaß, das Preis-Spielstunden-Verhältnis ist also mehr als fair und das Spiel ist zudem praktisch beliebig erweiterbar. Wir haben auch in diesem Jahr wieder für jeden etwas dabei. Zum Thema ‚Upgrade' kann ich nur sagen, dass der Arbeitsaufwand für die Weiterentwicklung des Spiels auch bei den jährlichen Veröffentlichungen nicht abnimmt. Im Schritt vom **Fußballmanager 2004** auf den **Fußballmanager 2005** stecken mindestens 50 Prozent mehr Arbeitsstunden als in unserer Startversion **Fußballmanager 2002**."

PC Games: Gibt es Ideen, die sich nicht für den **Fußballmanager 2005** realisieren ließen?

Köhler: „Wir konnten dank unserer großen Community wie jedes Jahr aus dem Vollen schöpfen und uns die besten Sachen heraussuchen. Noch immer offen ist unter anderem der Netzwerk-Modus und auch den Freunden der Hallenturniere konnten wir nichts Gutes tun. Leider muss auch das Kicker-Jahresheft noch bis zum **Fußballmanager 2006** warten. Dafür haben wir eben in diesem Jahr die Bereiche 3D, Taktik und Szenen-Modus in den Mittelpunkt gestellt. Für den Bereich Online werden wir in Kürze übrigens eine interessante Partnerschaft bekannt geben."

PC Games: Nachdem das **FM 2004**-Covermodel Reiner Calmund seinen Job bei Bayer Leverkusen quittiert hat – wer ziert die Packung des **Fußballmanager 2005**?

Köhler: „Wir haben uns in diesem Jahr für Felix Magath entschieden. Er hat ja sowohl als Trainer als auch als Manager Erfahrung und ist daher die ideale Wahl, denn im Spiel muss man ja auch beide Rollen ausfüllen."

PC Games: Was können wir vom übernächsten **Fußballmanager 2006** erwarten? Gibt es schon Pläne?

Köhler: „Jedes Jahr hat seine Schwerpunkte. Wir haben in diesem Jahr auf breiter Basis grundlegende Spiel-Elemente neu gestaltet. Für das nächste Jahr werden wir auf dem 3D-Spiel, dem Stärkensystem und dem Menüsystem aufbauen und vor allem in die Tiefe gehen, wie bei den Medien, bei der Trainerkarriere und vor allem auch noch mal im Bereich Transfermarkt. Außerdem soll die Spielwelt noch lebendiger werden."

PC Games: Anfang August startet die neue Bundesliga-Saison. Als bekennender VfB-Fan die alles entscheidende Frage: Wer wird Deutscher Meister?

Köhler: „Ich wage dieses Jahr einmal einen Außenseitertipp: Bayer Leverkusen. Bei Stuttgart hoffe ich auf die Champions League."

Die 5 wichtigsten Neuerungen

- Komplett neue 3D-Engine von **Euro 2004**
- Überarbeitetes Stärkesystem mit Fähigkeiten von 0 bis 99 statt vormals von -1 bis +2
- Neuartiger Taktik-Tisch, an dem Unmengen von Spielsystemen und -zügen geplant werden können
- Im Highlight-Modus können Sie die Höhepunkte jedes Spieltages in 3D bestaunen.
- Create a Club: Erstellen Sie einen Verein aus Ihrer Heimatstadt und führen Sie ihn von der Kreisklasse in die Champions League.



ÜBERSICHTLICH Wie der Text-Modus werden auch die in Echtzeit berechneten 3D-Spielszenen in einem kleineren Fenster angezeigt.

GEMÜTLICH Wem das normale Menü zu steril ist, der kann die Geschicke seines Vereins auch wieder aus dem Manager-Büro leiten.



SCHWINDELERREGEND Ihrer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt – selbst solche Riesenachterbahnen lassen sich problemlos errichten.

Rollercoaster Tycoon 3

Ohne Erfinder Chris Sawyer, aber mit einer Menge frischer Ideen geht Rollercoaster Tycoon in die dritte Runde. Wir haben den jüngsten Spross der beliebten Freizeitpark-Simulation für Sie angespielt.

Die **Rollercoaster Tycoon**-Serie ist ein Phänomen. Trotz einer wirklich fürchterlich veralteten 2D-Optik wanderten weltweit über sieben Millionen Einheiten der ersten beiden Teile über die Ladentheken – allein in Deutschland erfreuten sich über 400.000 Spieler an der kurzweiligen Mischung aus Wirtschaftssimulation und Aufbau-Strategie. Im Gegensatz zur nicht minder erfolgreichen **Theme Park**-Reihe schenkte **Rollercoaster Tycoon** dem Achterbahnbau sehr viel mehr Beachtung und erlaubte die verrücktesten Konstruktionen. Trotz der mitunter reichlich komplexen Bauten ging die Übersicht nie verloren und auch die Bedienung bereitete keinerlei Schwierigkeiten. Das soll auch bei **Rollercoaster Tycoon 3** so bleiben – trotz oder gerade wegen einer völlig neu entwickelten frei dreh- und zoombaren 3D-Engine.

Neben einer abwechslungsreichen Kampagne mit voraussichtlich 30 Missionen soll es erstmals auch ein Endlosspiel geben.

Generalüberholte Optik

Verantwortlich für den neuen Look sowie die gesamte Gestaltung des Spiels zeichnet sich das Entwickler-Team der Frontier Studios um David Braben. Chris Sawyer, der die beiden ersten Teile quasi im Alleingang kreiert hat, ist lediglich als Berater mit im Boot. Dennoch hat der generalüberholte dritte Teil nichts von seinem Spielspaß und dem kurzweiligen Achterbahnbau eingebüßt und sieht um Längen besser aus, wovon wir uns beim exklusiven Anspielen einer ersten Beta-Version überzeugen durften. Keine Frage, die neue 3D-Grafik zaubert die bisher realistischsten Freizeitparks auf die Monitore. Neben dem hohen Detailgrad der Fahrgeschäfte und den überall umherwuselnden Besuchern begeistern vor allem die Tag-und-Nacht-Wechsel mit realistischen Licht- und Wetter-Effekten.

Problemloser Achterbahnbau

Als Vergnügungspark-Manager errichten Sie zahlreiche Fressbuden, Restaurants, Bars, Riesenräder, Schiffsschaukeln, Zirkuszelte, Spiralrutschen, Autoskooter-Fahrgeschäfte, Schießbuden, Wasserbahnen, Karussells, Toiletten, Fußwege und natürlich spektakuläre Achterbahnen. Welche bekannten Rollercoaster diesmal mit von der Partie sind, hüten die Entwickler noch wie ein Staatsgeheimnis. Neben 08/15-Bahnen waren in unserer spielbaren Version bereits Stahl-


FREIFAHRT Erstmals können Sie selbst in Ihren Achterbahnen Platz nehmen.


SPAZIERGANG Aus der Besucher-Perspektive können Sie durch Ihren Park bummeln.

korkenzieher, Holz- und „hängende" Achterbahnen verfügbar. Die Gestaltung dieser Besuchermagneten geht größtenteils recht einfach von der Hand. Zwar gab es in unserer Beta bei zu wilden Konstruktionen noch Schwierigkeiten beim Anwählen einzelner Schienenstücke, doch bis zur Veröffentlichung im Dezember sollten die Entwickler das in den Griff kriegen. Wer keine Lust hat, seine Achterbahnen selbst zusammenzubasteln, kann auch auf fertige Modelle zurückgreifen oder dem Computer eine Zufallsbahn entwerfen lassen. Anschließend können Sie selbst einsteigen und aus der Ego-Perspektive eine Probefahrt erleben. Wie schon bei den Vorgängern toben Sie sich in einer Vielzahl von Szenarien aus. Vom Wilden Westen über eine Dschungel-Landschaft bis hin zum Weltraum-Thema wird die Auswahl reichen.

Zum Kotzen?

Den Eintrittspreis zu Ihrer Vergnügungshochburg bestimmen Sie genau so wie optionale Extra-Tarife für Aussichtstürme oder Bummelbahn-Rundfahrten sowie Ihre Imbissstände.

Außerdem kümmern Sie sich um fähiges Personal. Wachmänner, Alleinunterhalter oder Handwerker sorgen für einen angenehmen Aufenthalt. Wie gut es Ihren Gästen gefällt, können Sie stets sehen – ein Blick in das Gesicht genügt. Zufriedene Gäste strahlen bis über beide Ohren, enttäuschte wimmern oder übergeben sich nach einer zu wilden Achterbahnfahrt in die Blumenrabatte. Ferner besuchen ältere Semester weniger oft die nervenaufreibenden Achterbahnen und werden sogar wütend, wenn es für sie zu wenig Sitzgelegenheiten oder gemütlichere Attraktionen gibt. Da Sie nicht alle Parkgäste zeitgleich beobachten können, lassen sich sämtliche Informationen und Statistiken natürlich auch gesondert in übersichtlichen Diagrammen abrufen.

CHRISTIAN SAUERTEIG

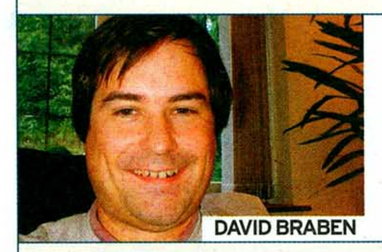


*Chris Sawyer in Ehren – aber sein Rückzug aus der Entwickler-Arbeit hat dem dritten Teil sehr gut getan. Die neue Grafik sieht einfach klasse aus – zusammen mit dem unverwüstlichen Spielkonzept hat Folge 3 von **Rollercoaster Tycoon** erneut das Zeug zum Hit.*

Entwickler: Frontier Studios
Anbieter: Atari
Termin: Dezember 2004

Die zehn interessantesten Neuerungen

Mit dem früheren Rollercoaster Tycoon hat der neueste Teil nicht mehr viel gemein. Wir verraten Ihnen, was alles anders ist.


DAVID BRABEN

1 **DER ENTWICKLER** Hinter **Rollercoaster Tycoon 3** steckt zwar noch das grundlegende Spielprinzip mit dem umfangreichen Achterbahn-Baukasten von **Rollercoast Tycoon**-Erfinder Sawyer, ansonsten hat sich der Altmeister aber zurückgenommen und das Zepter an die Frontier Studios von David Braben **(Elite)** übergeben.

2 **Die Systemanforderungen** Dank der einfachen Grafik liefen die ersten beiden Teile auch auf Steinzeit-PCs flüssig. Um nun in den vollen Grafikgenuss zu gelangen, sollten Sie schon einen 1,5 Gigahertz starken PC mit einer leistungsstarken 3D-Grafikkarte besitzen.

3 **Die Parkbesucher** Dank Motion Capturing wirken Ihre Park-Besucher sehr realistisch und verziehen bei wilden Achterbahnfahrten das Gesicht zu einer ängstlichen Fratze oder laufen grün an. Außerdem schlendern ganze Familien in Gruppen durch Ihren Park und legen Wert auf ein altersgerechtes Vergnügungsangebot.

4 **Die Grafik** Die schrecklich-schöne 2D-Grafik wurde dankenswerterweise entsorgt. Stattdessen verrichtet jetzt eine komplett neue 3D-Engine mit Auflösungen von bis zu 2.000x1.600 Bildpunkten ihre Dienste.

5 **Die Musik** Ab sofort dürfen Sie jedes Fahrgeschäft mit einer eigenen Musik hinterlegen. Klingt albern, sorgt aber bei richtiger Titelwahl für zusätzliche Atmosphäre und steigert die Zufriedenheit der Kundschaft. Wer mag, kann auch eigene MP3s in die Vergnügungspark-Simulation einbinden.

6 **Der Sandbox-Modus** Im Gegensatz zu den Vorgängern wird es endlich möglich sein, in einer Art Endlosspiel mit frei wählbaren Startbedingungen einen Park aufzubauen.

7 **Der Editor** Ob saftige Wiesen, tropische Inseln oder staubtrockene Wüste – auch **Rollercoaster Tycoon 3** bietet wieder eine Vielzahl von Szenarien, die Sie im neuen und erweiterten Editor nach Herzenslust selbst gestalten dürfen. Fertige Karten können Sie mit anderen Spielern übers Internet tauschen.

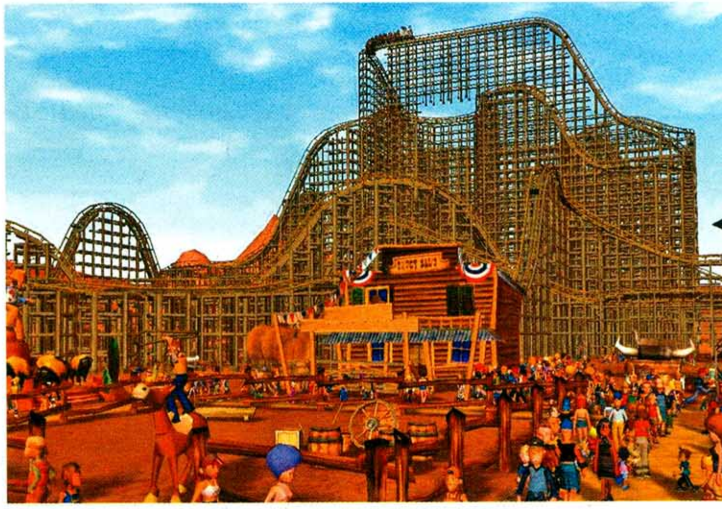
8 **Die Tag-und-Nacht-Wechsel** Diese sehen aufgrund der leckeren 3D-Engine nicht nur bombastisch aus, sondern haben auch Auswirkungen aufs Spiel. Wer seinen Besuchern Feuerwerke und Fahrten in beleuchteten Attraktionen bietet, macht ordentlich Kohle.



9 **DIE COASTER CAM** Besonders spaßig: Wie in Electronic Arts' **Theme Park Manager** können Sie nun in Ihren eigenen Achterbahnen Platz nehmen und sich aus der Ego-Sicht durch wilde Loopings und Schrauben katapultieren lassen.



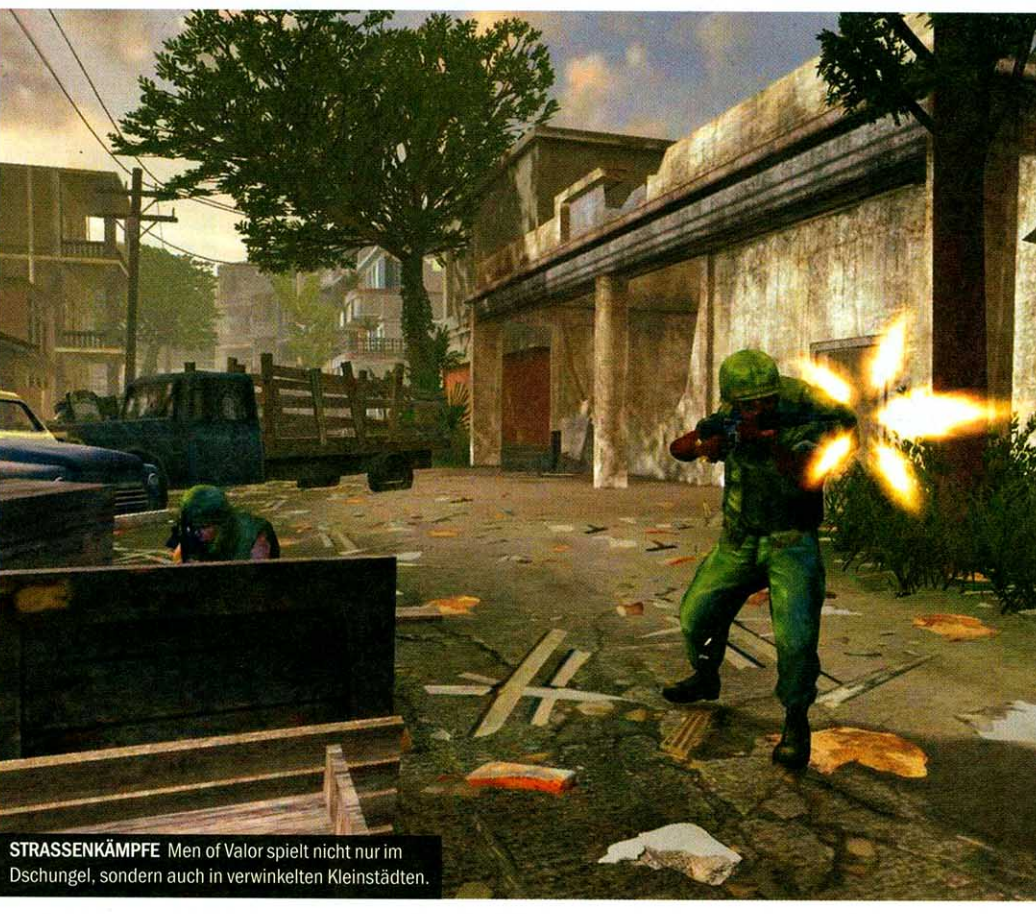
10 **DIE ACHTERBAHNEN** Die Entwickler versprechen mehr Rollercoaster als zuvor, halten sich mit Details aber noch bedeckt. Neben neuen Streckenabschnitten gibt es eine größere Auswahl an Kurven, Schrauben, Loopings und sogar Sprungschanzen.


WILDER WESTEN Wie bei den Vorgängern können Sie Ihren Freizeitpark in den verschiedensten Themenwelten bauen.



DETAILLIERT Nicht nur die Landschaften, sondern auch die Soldaten wirken sehr natürlich.

VERWIRREND Die Vietnamesen waren bekannt für ihre unterirdischen Labyrinthe. Eine Mission spielt komplett dort.



STRASSENKÄMPFE Men of Valor spielt nicht nur im Dschungel, sondern auch in verwinkelten Kleinstädten.

Men of Valor

Mitten in Paris, keinen Steinwurf von Arc de Triomphe und Champs-Elysées entfernt, präsentierte uns das Entwicklerteam 2015 seinen storylastigen Vietnamkriegs-Shooter Men of Valor.

Erfahrene Spieler schnalzen mit der Zunge, wenn sie den Namen Studio 2015 hören – schließlich haben die Amerikaner unter anderem das erstklassige **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** entwickelt. „Obwohl vom damaligen Team nicht mehr so viele Leute mitarbeiten, sind wir guter Dinge, an den immensen Erfolg anknüpfen zu können", verrät uns Level-Designer Cayle George und startet eine frühe Beta-Version des Spiels.

Soldat James Ryan im Dschungel

In **Men of Valor** begleiten Sie einen jungen US Marine durch die grüne Hölle Vietnams. Doch keine Sorge, als Einzelkämpfer müssen Sie sich nicht durch den südostasiatischen Urwald schlagen – bei der 20 Missionen starken Solospieler-Kampagne sind meistens eine Hand voll KI-gesteuerter Soldaten-Kollegen an Ihrer Seite. Diese sind zudem fester Bestandteil der filmreifen Hintergrundgeschichte, die mit Videosequenzen und Fotos aus der Zeit des Vietnamkriegs spannend erzählt wird. Im Verlauf des Spiels jagen Ihre Jungs feindliche Bunker in die Luft, dringen in ein labyrinthisches Tunnelsystem der Vietnamesen ein, bedienen das großkalibrige Maschinengewehr eines Huey-Helikopters oder befreien Gefangene aus den Fängen der Vietcong. Was abgesehen davon, dass uns unsere KI-Kameraden beim Probespiel häufig in die Schusslinie liefen, schon ganz gut klappte.

Unreal-Grafik

Wem das zu langweilig ist, der kann sich im Netzwerk oder im Internet mit bis zu 32 menschlichen Kontrahenten packende Online-Kämpfe in bekannten Modi wie Capture the Flag oder Team Deathmatch liefern. Spielen dürfen Sie mit fünf Charakterklassen, darunter Scharfschützen, Sanitäter oder US Marines. Grafisch setzt **Men of Valor** auf die neueste Version der **Unreal**-Engine, was für realistische Dschungellandschaften, detaillierte Soldaten und atmosphärische Spiegel- sowie Lichteffekte sorgt. Das Waffenarsenal umfasst sämtliche Schießeisen der damaligen Zeit. Zwar dürfen Sie in einigen Missionen und Maps auch in Booten und Panzern Platz nehmen, an den riesigen Fuhrpark von **Battlefield Vietnam** kommt **Men of Valor** jedoch nicht ran.

CHRISTIAN SAUERTEIG 

Die Einzelspieler-Kampagne macht einen netten und abwechslungsreichen Eindruck. Viel mehr begeistert hat mich allerdings der Mehrspieler-Modus. Den kleineren Fuhrpark gegenüber ***Battlefield Vietnam*** *gleicht* ***Men of Valor*** *mit erstklassigem Kartendesign locker wieder aus.*

Entwickler: 2015
Anbieter: Vivendi Universal
Termin: Oktober 2004

MORBIDE Wie Doom 3 setzt auch Psychotoxic auf schauerliche Gestalten und finstere Areale.

FLUFFIG Eine der absurden Gedankenwelten.

KAWUMM Die Psychotoxic-Engine geizt nicht mit Effekten.

Psychotoxic

In Psychotoxic verhindern Sie als Engel die Apokalypse und schlagen sich mit den kranken Fantasien Ihrer Gegner herum.

Wieder einmal steht die Welt kurz vor dem Untergang: diesmal durch den Einsatz thermonuklearer Waffen im Jahre 2022. Schuld an dem Schlamassel ist Sektenführer Aaron Crowley, der die Menschheit auslöschen will. Wieso, weshalb, warum – das erfahren Sie Mitte August im abgefahrenen Ego-Shooter **Psychotoxic**, der vom Braunschweiger Entwickler Nuclear Vision gerade den letzten Feinschliff bekommt.

Gefallener Engel

Dann nämlich treiben Sie Crowley als Angie Prophet die apokalyptischen Flausen aus. Die junge Dame profitiert dabei von ihrer himmlischen Herkunft – sie ist halb Mensch und halb Engel. Das beschert dem Spieler fünf wertvolle Spezialfähigkeiten, die den Kampf gegen das Böse vereinfachen. So kann Angie für 30 Sekunden in einen Bullet-Time-Modus wechseln, 20 Sekunden lang unsichtbar werden, für 70 Sekunden einen Schutzschild aktivieren oder sich – ausreichend Engelskraft vorausgesetzt – selbst heilen.

Kranke Gedankenspiele

Die coolste Fähigkeit erlaubt Angie den Sprung in die Gedankenwelten ihrer Gegner. Dadurch schlagen Sie sich nicht nur in 19 Levels durch Brooklyn, Manhattan und andere Stadtteile von New York, sondern geben Ihren Feinden auch noch in zehn wirren Fantasiewelten Saures – darunter surreale Horrorszenarien, die selbst H.R. Giger gefallen würden, und ein quietschbuntes Comic-Intermezzo, in dem Sie süße Hoppelhäschen aufs Korn nehmen. Das erledigen Sie mit einer von 19 Waffen wie Flammenwerfern, Schrotflinten und Plasmakanonen. Oder aber Sie hetzen den Feinden die so genannte Pitbull Trap auf den Hals. Diese nimmt Witterung auf und verfolgt Widersacher unerbittlich. Da hat die Pitbull Trap einiges zu tun, denn laut Aussage der Entwickler wird sich Angie mit über 90 verschiedenen Gegnertypen von FBI-Agenten über Unterseemonster bis hin zu durchgeknallten Gangmitgliedern herumschlagen müssen. Was diese Charaktere mit der Geschichte zu tun haben, erfahren Sie zwischen den Levels in insgesamt 50 Minuten gerenderter Cutscenes. (db)

DAVID BERGMANN 

__Psychotoxic__ wird das Genre nicht revolutionieren, bietet jedoch viel Abwechslung. Dafür sorgen vor allem die abgefahrenen Gedankenwelten von Angies Widersachern. Wer dieses Jahr neben __Half-Life 2__ und __Doom 3__ noch Luft für einen weiteren Shooter hat, sollte sich __Psychotoxic__ vormerken.

Entwickler: Nuclear Vision
Anbieter: Vidis
Termin: 20. August 2004

AUGUST

www.metys-shop.de



PERIODE 1

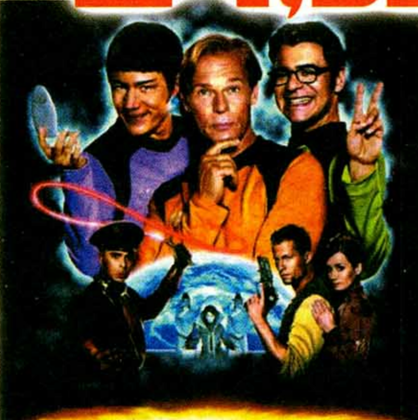


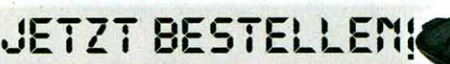
DAS OFFIZIELLE
COMPUTERSPIEL
ZUM FILM!

I750116

24,95 €

PC CD





WWW.METYS-SHOP.DE



Logitech® Z3e
Stereolautsprechersystem mit echten 40 Watt sinus in coolem Alu Design; Phase Plugs Technologie für extrem klaren Klang und Zweikammer Subwoofer für besonders satte Bässe.
L970085

Logitech® Extreme 3D Pro
Joystick mit 12 programmierbaren Tasten, präzisem Drehgriff und gummiüberzogenem 8 Wege Rundblickschalter.
L963290

Logitech® Dual Action Gamepad
mit zwei 360 Grad Analog Joysticks, 8 Wege Richtungsblock und 12 programmierbaren Tasten.
L963292

Logitech© Rumblepad
Gamepad mit 9 programmierbaren Tasten, digitalem 8 Wege Richtungsblock, zwei analogen 360 Grad Sticks, Vibration Feedback u.v.m.
L963233

Logitech® Cordless Desktop MX
Kombination aus ultraflacher, kabelloser Tastatur und der preisgekrönten, wiederaufladbaren kabellosen und optischen MX 700.
L967300

Logitech® MX510 Performance Optical Mouse
Mit optischem System, das 5.8 Megapixel pro Sekunde erfasst, reagiert die MX 510 blitzschnell, selbst auf die schnellsten Bewegungen. Inkl. einzigartigem Holographie Design.
L931162

Ausführliche Beschreibung zu allen Produkten
www.metys shop.de

So können Sie bestellen:
unter www.metys shop.de, **per Post:** Erdem Development, Postfach 1158 D 84401 Dorfen
per Fax: +49 8081 93 65 22 **per e mail:** metys@erdem shop.de

14 Tage Rückgaberecht. Versandkosten: BRD 2,80 € für Buch und Softwarebestellungen, 5,95 € sonstige. Nachnahme BRD: 7,50 €, Ausland: 6,00 € (nur mit Kreditkarte)
Zahlung per Nachnahme, Kreditkarte, Lastschrift. Unsere Angebote sind freibleibend. Alle Preise inkl. gesetzl. MWSt.



Knights of Honor

Wie sich die Ritter der Ehre auf dem Schlachtfeld schlagen, haben wir Ihnen in den vergangenen Ausgaben von PC Games gezeigt. Diesmal widmen wir uns ausführlich der wichtigen Diplomatie.

Mittelalterliche Fürsten müssen sich in **Knights of Honor** nicht nur als Truppenführer, sondern auch auf dem diplomatischen Parkett beweisen. Wer eigenmächtig auf Raubzug geht, bringt seine Nachbarn gegen sich auf und sieht sich schnell mit einer mächtigen Allianz konfrontiert. Die Entwickler der Black Sea Studios haben viel Energie darauf verwendet, den digitalen Despoten Persönlichkeit einzuhauchen. So wirkt deren Verhalten in den aktuellen Beta-Versionen, die im Monatsrhythmus von Bulgarien über den deutschen Publisher Sunflowers (**Anno 1503**) in die PC-Games-Redaktion gelangen, überraschend menschlich. Da ist König Stanislav von Novgorod verstimmt, weil Norwegen mit dem großen Bruder Dänemark im Clinch liegt, Berber-Kalif Ali besticht Anrainer Tripolis, hinterrücks Tunesien zu überfallen, und der deutsche Kaiser Erhardt verbittet sich jegliche Annäherungsversuche böhmischer Prinzessinnen an seinen Erbsohn Martin.

Heirat ist eines der sichersten Mittel, dauerhafte Bündnisse zu schmieden. Wer die Prinzen der Herrscherdynastie clever verkuppelt, erlangt eventuell sogar Erbansprüche auf fremde Ländereien. Die Töchter festigen umgekehrt zwar manche Adelsfreundschaft, exportieren aber solche Ansprüche in die Fremde. Bleibt ein Königsgeschlecht kinderlos, ist das gleich eine doppelte Strafe. Zum einen schränkt es die diplomatischen Optionen ein, zum anderen läuft das Reich Gefahr, nach dem Tode des Monarchen in viele streitsüchtige Provinzen zu zerfallen.

Pack den Pakt

Abseits des königlichen Heiratsmarktes existiert eine Fülle von Verhandlungsmöglichkeiten. Die niedrigste Stufe wohlwollenden Miteinanders mit den lieben Nachbarn ist das Handelsabkommen. Das füllt die Kassen beider Partner mit klingender Münze, dauerhafte Handelsrouten bringen weitere Boni. Die nächste Stufe ist der Nicht-

Boss vorn

Im Mittelalter kämpfen Feldherren noch höchstpersönlich. Ihr Anführer ist Teil einer besonders schlagkräftigen Reiterschwadron. Allerdings sollten Sie vorsichtig sein: Stirbt der Ritter, ist die Schlacht aus.

Mittelalterliche Beziehungskisten

Wir schlüsseln die Beziehungskisten einer arabischen Herrscherdynastie mit ihren Nachbarn auf.

Mohammed Ein Grenzkonflikt hat die Beziehungen mit Tunesien verdorben.

Ali und Fatimah Sultan Ali von den Mameluken und seine Gemahlin Fatimah sind ein Herrscherpaar mit einer erwachsenen Tochter.

Otto I Mit dem Herrscher von Byzanz verbindet die Mameluken ein Wirtschafts-Deal.

Hassan Der Anführer der Algerier wurde von Mohammed bezahlt, einen Krieg mit den Mameluken anzuzetteln.

Karl I Der König der Griechen dient als Vasall den Arabern – allerdings unfreiwillig.

Saddam Durch Landgeschenke versuchen die Mameluken, Marokko auf ihre Seite zu ziehen.

Fathme Die Prinzessin ist mit dem Kalifen der Ottomanen verheiratet, was die Häuser verbündet.

Mehmet Durch Einheiraten in den Mameluken-Clan gewinnt der Kalif Erbansprüche.



FREIE AUSWAHL Fast 100 Königreiche dreier Zeitperioden mit 150 Provinzen sind wählbar.



ÜBERLADEN Zwei Dutzend Klickflächen überfordern anfangs selbst Meisterstrategen, später geht die Bedienung leicht von der Hand.


ALTERNATIVE Wenn die Diplomatie versagt, werden Konflikte mit der Waffe ausgetragen.

angriffspakt. Der stellt zwar keinen unumstößlichen Garanten für dauerhaften Frieden dar, gibt aber wenigstens das beruhigende Gefühl, die Grenzen etwas sicherer zu wissen. Am Ende der Vertragskette steht die Allianz. Die ist allerdings mit Vorsicht zu genießen, verpflichtet sie doch beide Partner zu militärischem Beistand und liefert einen damit Entscheidungen anderer aus. Zwar lassen sich Absprachen zur Not auch brechen – wovon auch die Computergegner hin und wieder Gebrauch machen –, wankelmütige Herrscher gelten aber schnell als unerwünschte Verhandlungspartner. Die KI-Könige erinnern sich an ehrenhafte wie schurkenhafte Taten ihrer Kollegen.

An den Verhandlungstisch

Führt kein Weg an einem Waffengang vorbei, heißt es nicht – wie in den meisten anderen Spielen – zwangsweise „alles oder nichts". Meistens treffen sich die Streithähne schon bald am Verhandlungstisch wieder. Der Unterlegene hofft, mit Gebietsabtretungen und Tributzahlungen davonzukommen, der Stärkere, es sich nicht mit seinen Nachbarn zu verderben und eine zweite Front zu verhindern. Wer der Schwächere und wer der Mächtigere ist, hängt dabei nicht unbedingt von der tatsächlichen militärischen Lage ab, sondern vom „Gefühl" der Computerfürsten. Ein paar schnelle Siege und Plünderungen können einem kleinen Reich große Vorteile für die Konferenz bringen.

Allianzen für Gold

Um Positionen zu untermauern, stehen eine Reihe von Einflussmitteln zur Verfügung. Die einfachste Möglichkeit, das Vertrauen des Gegenübers zu gewinnen, ist eine kleine Spende an die Schatzkammer. Mit einer großen Finanzspritze lassen sich sogar Kriege anzetteln oder Alliierte finden – allerdings nur so lange, bis sich ein großzügigerer Financier findet. Wer auf Nummer Sicher gehen will, opfert eine seiner Grafschaften. Quasi als letzten Strohhalm können sich Ängstliche als Vasall einer Großmacht unterordnen.

RÜDIGER STEIDLE


*Mit jeder neuen Beta-Version macht mir das Regieren in **Knights of Honor** mehr Spaß. Die umfangreiche Diplomatie ist nur eines der zahlreichen Beispiele für die enorme Komplexität der Mittelalter-Simulation. In den nächsten Wochen soll sich entscheiden, ob die Bedienung überarbeitet und damit das Spiel zugänglicher wird. Zu hoffen wär's.*

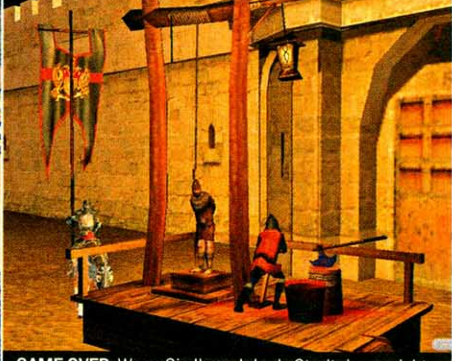
Entwickler: Black Sea Studios
Anbieter: Sunflowers
Termin: Oktober 2004



STADTBUMMEL Da Sie Gebäude völlig frei platzieren können,entstehen organische, glaubwürdige Städte.



FORTSCHRITT Das Stadtbild in Medieval Lords ändert sich mit der Zeit von der Strohhütte zum Backsteinhaus.



GAME OVER Wenn Sie Ihren Job als Stadtplaner nicht ordentlich erledigt haben, geht es Ihnen an den Kragen.

Medieval Lords

Bauen, Verteidigen, Erobern | Wachablösung für Anno 1503 und Stronghold? Medieval Lords stellt Ihre Fähigkeiten als mittelalterlicher Städteplaner auf die Probe.

Medieval Lords ist ein im Mittelalter angesiedeltes, klassisches Aufbau-Strategiespiel im Stile von **Anno 1503**. Der uns vorliegenden Preview-Version packte der französische Entwickler Monte Cristo ein kleines Dokument bei, das dem Unbedarften den Einstieg erleichtern soll und nebenbei das Spielprinzip sehr schön umreißt: „Um Ihre Stadt zu vergrößern, benötigen Sie Geld. Um mehr Geld zu verdienen, brauchen Sie mehr Einwohner. Um mehr Einwohner anzulocken, sollten ausreichend Ressourcen (Nahrung, Wasser) zur Verfügung stehen. Um mehr Ressourcen abbauen zu können, benötigen Sie größere Ländereien. Um Ihre Ländereien zu vergrößern, müssen Sie in feindliche Gebiete einfallen."

Grundsteine legen

Klingt einleuchtend? Spielt sich auch so. Auf jeder Karte beginnen Sie zunächst mit einem Hauptgebäude, errichten danach ein paar Wohnhäuser und freuen sich darüber, Bauwerke vor der Grundsteinlegung völlig frei drehen zu können. Das ist immens wichtig, denn der Platz auf den Karten von **Medieval Lords** ist begrenzt und Sie sollten keinen Quadratmeter verschwenden; außerdem können Sie Ihre Städte so auch optisch ansprechend aufbauen. Doch Ihre Einwohner interessieren ökonomische Bauweise und schöne Stadtbilder zunächst wenig – denen knurrt der Magen. Also errichten Sie Schweinefarmen, legen Weizenfelder an und lassen Hühner in Freilandhaltung gackern. Betriebe wie Schreinereien schalten weitere Produktionszweige frei und ermöglichen etwa den Bau von Kirchen. Wichtig: Jedes dieser Gebäude benötigt Arbeiter und muss deshalb in der Nähe von Wohnhäusern stehen.

Umkämpftes Bauland

Da es aber auch hier nicht ausschließlich friedlich zugeht, sollten Sie sich um eine Verteidigung kümmern, indem Sie Mauern und Wachtürme aufstellen. Außerdem trainieren Sie in Kasernen Speerkämpfer, Bogenschützen und Kavallerie. In den folgenden Schlachten kommen dann strategische Vorteile zur Geltung und Sie nutzen etwa Höhenvorteile zu Ihren Gunsten aus, um den Widersachern ihre Ländereien abzuluchsen und wieder bauen zu können.

DAVID BERGMANN 

__Medieval Lords__ sieht gut aus und macht den Einstieg nicht unnötig kompliziert. Ob hier ein echter __Anno 1503__- und __Stronghold__-Killer vor der Tür steht, lässt sich anhand der knappen Vorabversion nur erahnen; die Voraussetzungen sind allemal vorhanden.

Entwickler: Monte Cristo
Anbieter: Pointsoft
Termin: 26. August 2004

Vertretern
erkt von
eimbund
n in der
atur auf-
on Alex
sch ver-
von JC
eimen
ünfzig
das
seine
eller
nen
Ver-
ung
der

kelt
er-
er
er

Screenshot aus Deus Ex: Invisible War

TESTURTEIL
Deus Ex: Invisible War

ENTWICKLER Ion Storm	**ANBIETER** Eidos	GRAFIK	–%
SPRACHE Deutsch	**USK-FREIGABE** Ab 16 Jahre	SOUND	–%
TERMIN Out now	**INTERNET** www.deusex.com	STEUERUNG	–%
		ATMOSPHÄRE	–%
		SPIELDESIGN	–%
		MEHRSPIELER	–%

Leider können wir euch noch keine Bewertung abgeben. Wir sind noch am Spielen. Nur so viel: Vorsicht! Extrem hohe Suchtgefahr.

–%



100 % Gameplay.

STRATEGIE-GUIDE ERHÄLTLICH.

GRATIS-DEMO-CD UNTER WWW.DEUSEX.DE BESTELLEN.















GEFÄHRLICH Mehrere Freistoß-Varianten sollen für ein realistischeres Spielerlebnis sorgen.

FARBENFROH Nicht nur die Spieler, sondern auch die Zuschauer wirken mitsamt ihren bengalischen Feuern überaus natürlich.

FIFA 2005

Die erfolgreichste Fußballserie geht in die Offensive: Gelingt mit erweitertem Karriere-Modus und spritzigerem Spielaufbau der Weg zurück an die Tabellenspitze?

Bagger statt Bolzplatz: Das gepflegte Fußballfeld vor dem EA-Canada-Hauptgebäude fiel Bauarbeiten zum Opfer. Erst wenn die geplante Tiefgarage der expandierenden Sportspiel-Fabrik (der Kader umfasst derzeit stolze 1.400 Mitarbeiter) fertig ist, wird der Rasen neu verlegt. Dagegen waren die Stadien in **FIFA Football 2005** bei unserem Besuch schon prima bespielbar. Beim ausführlichen Probetraining entdeckten wir eine Reihe von Verbesserungen gegenüber der Vorjahresversion. Ob diese ausreichen, um Konamis Referenz-Kick **Pro Evolution Soccer** vom Genre-Olymp zu schubsen, erfahren wir allerdings erst im Oktober – dann soll der kanadische Fußball-Leckerbissen mit der Sahne-Optik erscheinen.

Fotorealistische Kicker

Erkannt? Arsenal Londons Superstar Patrick Vierra wurde wie unzählige seiner Kollegen bis ins kleinste Detail nachgebildet. Besonders stolz sind die Entwickler auf die wirklichkeitsnahesten Gesichts-Texturen aller Zeiten.



Äußere Bedingungen ①
Regenwetter wirkt sich deutlich aufs Spielgeschehen aus: kürzere Pässe, gefährlichere Weitschüsse und sichtbar aus dem eingeweichten Rasen spritzendes Wasser. Mit Schnee ist in der 2005er-Version aber nicht zu rechnen.

Schiedsrichtergespann ②
Durch Spielerfolge erhalten Sie Punkte, mit denen Sie Extras wie zusätzliche Trikot- und Ball-Varianten, nächtliche Stadien und sogar den italienischen Glatzkopf-Schiedsrichter Pierluigi Collina als Promi-Pfeife freischalten.

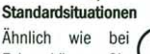
Ballannahme ③
Dank „First Touch Control" müssen Sie nicht mehr das Ende der Zurechtleg-Animation bei der Ballannahme abwarten. Per zweitem Analogstick bestimmen Sie, wie und in welche Richtung der ankommende Pass sofort weitergespielt wird. Der Spielaufbau wirkt zügiger.

Trainersuche ④
Der erheblich verbesserte Karriere-Modus währt jetzt 15 Saisons lang; Trainings- und Betreuerpersonal lässt sich in zehn Stufen verbessern. Simulierte Partien werden ähnlich wie bei einem Manager-Programm mit Textkommentaren beschrieben; Eingriffe sind jederzeit möglich.

Schönspielerei ⑤
Die glanzvolle Präsentation orientiert sich jetzt noch genauer an den Einstellungen und Blickwinkeln von TV-Kameras. Dazu gibt es wieder brillante Animationen bei Spielunterbrechungen, vor allem die Rangeleien nach groben Fouls sind eine Augenweide.

Vertragsauflösung ⑥
Bei der Berechnung Ihrer Job-Sicherheit im Karriere-Modus wird die Schwere einer Niederlage berücksichtigt. Das Pokal-Aus oder eine 0:4-Klatsche im Lokalderby lässt Ihren Stuhl heftiger wackeln als eine knappe Punktspielniederlage.





Standardsituationen ⑦
Ähnlich wie bei Ecken können Sie jetzt auch bei Einwürfen einzelne Spieler in Position bringen, bevor der Ball freigegeben wird.





LUFTIKUSS Das wird gefährlich – Saviola kommt vor Madrids Roberto Carlos frei zum Kopfball.

BUNDESLIGA LIVE Im Dortmunder Westfalenstadion kicken Sie mit Ramelow und Metzelder.

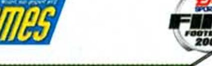


ZWEIKAMPF Manchester Uniteds Solskjaer und Chelseas Terry kämpfen um den Ball.



DATEN EN MASSE 18 Ligen, 450 Vereinsmannschaften und 15.000 Spieler sind mit von der Partie.






Nachwuchshoffnung (9)

Schnitzen Sie selber enorm detaillierte Spielermodelle. Von der Oberlippenkrümmung bis zum Knieschoner-Design ist so ziemlich alles reine Einstellungssache.



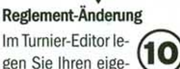
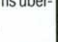
Flankengott (11)

Flanken lassen sich auch von weiter draußen in den Sechzehner schlagen. Per Doppel-Tastendruck lösen Sie eine flachere Hereingabe aus.



Reglement-Änderung (10)

Im Turnier-Editor legen Sie Ihren eigenen Wettbewerbsmodus fest, Tabellen-Vorrunde und K.-o.-Play-off lassen sich kombinieren. Bis zu acht menschliche Spieler mischen mit, die restlichen Teams übernimmt der Computer.


Lizenzpartner (8)

Auch in der neuen Saison ist **FIFA** ungeschlagen, was realistische Teamdaten, Logos, Spieler-Namen und Gesichter angeht. Rund 15.000 Spieler verteilen sich auf 480 Vereinsmannschaften. Bei den 18 Ligen sind auch die 1. und 2. deutsche Bundesliga dabei.

Playboy?

SIERRA Empire Earth

THQ Red Faction 2

ATARI V-Rally 3



cdv Sudden Strike 2



Tivola Die Maus 2



Disney Interactive Achterbahn Designer



eidos Tomb Raider - Die Chronik



PC-Software
10,-€ je Titel*



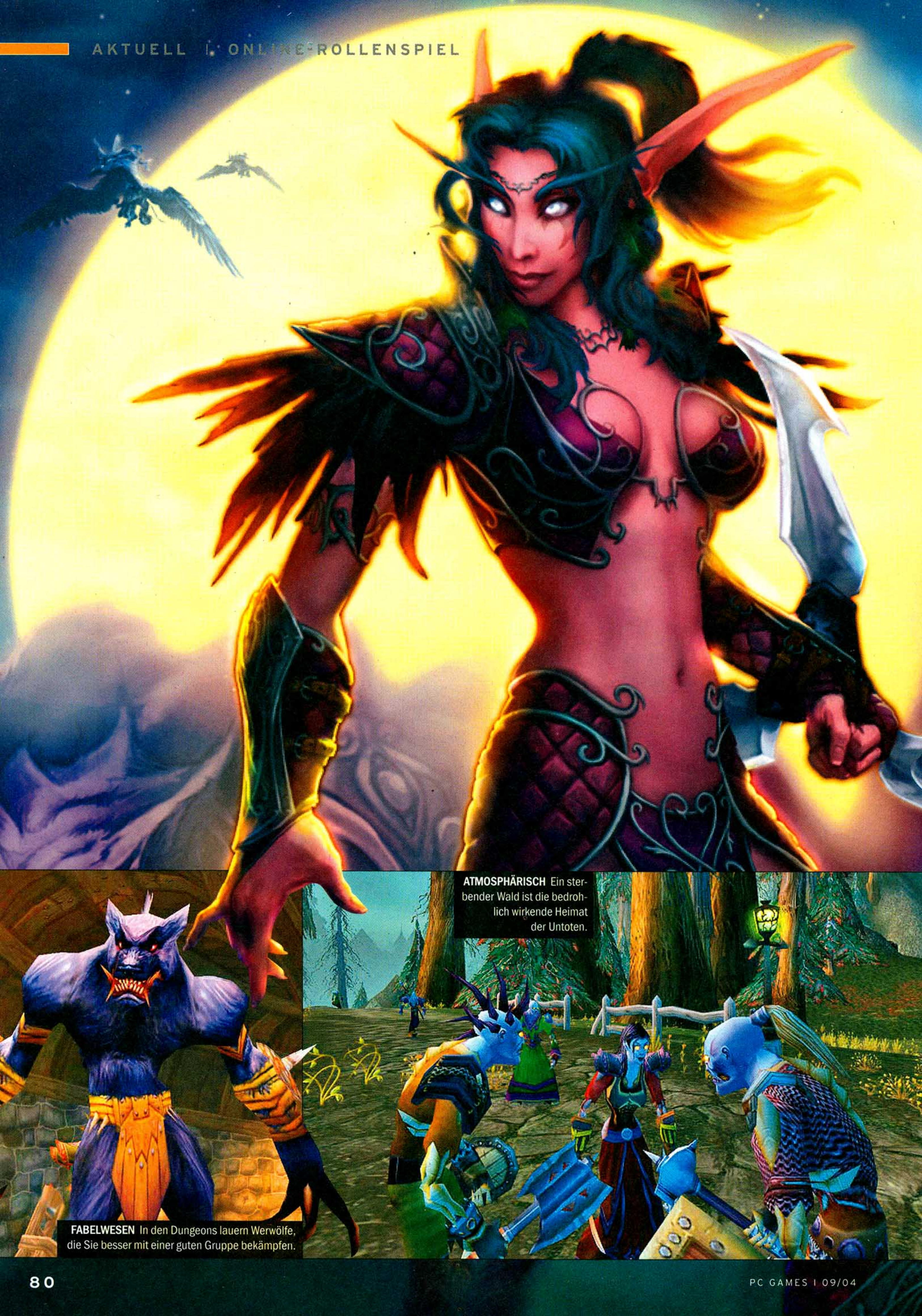
phenomedia AG Moorhuhn Kart XXL





Magical Racing Tour

Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc, MakroMarkt, Schaulandt, Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!



ATMOSPHÄRISCH Ein sterbender Wald ist die bedrohlich wirkende Heimat der Untoten.

FABELWESEN In den Dungeons lauern Werwölfe, die Sie besser mit einer guten Gruppe bekämpfen.



World of Warcraft

Online-Rollenspiele kommen einem Studium der Atomwissenschaft gleich: Sie sind kompliziert und langwierig. Dieses Vorurteil schafft World of Warcraft aus der Welt.

Online-Rollenspieler tragen Brillen, haben Übergewicht und kennen Tageslicht nur aus Erzählungen ihrer Mitmenschen – in dieser scherzhaften Behauptung steckt ein Quäntchen Wahrheit. Denn **Everquest, Dark Age of Camelot** und Co. sind tatsächlich Zeitfresser: Wer ernsthaft in deren Welten eintauchen will, muss sich dem Spielablauf beugen. Und der umfasst scheinbar endlose Wartezeiten, kompliziertes Fähigkeiten-Management und eine Monsterklopperei, die der Fließbandarbeit mehr ähnelt, als sie sollte. Blizzard will die Ausnahme sein: In **World of Warcraft** weicht knifflige Zahlenspielerei einer überschaubaren Statistik, an der Stelle verworrener Menü-Dschungel steht ein klares Interface und schnelle Erfolge ersetzen langweilige Dauerkämpfe. Zwar ist noch nicht alles Sonnenschein in Azeroth – immerhin durchläuft der Titel gerade einen Beta-Test –, aber eines ist bereits jetzt schon in Stein gemeißelt: **World of Warcraft** wird die erste Wahl für Genre-Einsteiger und Gelegenheitsspieler.

EDLES FIGUREN-DESIGN Die Augen der erhabenen Nachtelfen leuchten wie ein Vollmond.

AM LAGERFEUER Je ausgeruhter die Figuren sind, desto mehr Erfahrungspunkte gibt es.

Berufsberatung: Wir stellen Ihnen sechs der insgesamt neun verfügbaren Klassen genauer vor.



TIERLIEB In der Katzenform (rechts) darf der Druide wie der Dieb mit der Umgebung verschmelzen.

Druide

- ⊞ Verwandelt sich in Tiere mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen
- ⊞ Verfügt über mächtige Zaubersprüche, die die Fähigkeiten der Gruppe verbessern
- ⊟ Seine Vielseitigkeit verhindert, dass er besonders gut heilt oder kämpft.
- ⊟ Zaubersprüche lassen sich in Tiergestalt nicht anwenden.



FEUER UND EIS Der Magier ist besonders geübt im Umgang mit flächendeckender offensiver Magie.

Magier

- ⊞ Darf sich in der Welt herumteleportieren
- ⊞ Beschwört auf Knopfdruck Brot und Wasser
- ⊟ Segnet im Nahkampf wegen der schwachen Verteidigung schnell das Zeitliche
- ⊟ Beschwört im Gegensatz zum Warlord keine Mitstreiter, die Schläge einstecken



HEILEXPERTE Ein magischer Schild (rechts) des Priesters absorbiert eine bestimmte Trefferanzahl.

Priester

- ⊞ Ist ungeschlagener Meister, was Heil- und Wiederbelebungssprüche anbelangt
- ⊞ Spielt in Gruppen stets eine Schlüsselrolle, was ihn beliebt macht
- ⊟ Ist auf andere Mitstreiter angewiesen, die besser im offensiven Kampf geschult sind
- ⊟ Trägt Stoffrüstung und verliert im Gefecht schnell Lebensenergie



ALLESKÖNNER Der Schamane heilt (links) und zaubert gleichermaßen offensiv, etwa Blitze (rechts).

Schamane

- ⊞ Kann gleichermaßen heilen und austeilen und ist vielseitig einsetzbar
- ⊞ Darf andere Spieler mit einem Zauberspruch wiederbeleben
- ⊟ Trägt im Gegensatz zum ähnlichen Paladin nur Lederrüstungen
- ⊟ Totem-Zaubersprüche sind stationär und bewegen sich nicht mit.



VIELSEITIG Der Zauberer beschwört Mitstreiter (links) oder gewaltige Feuerstürme (rechts).

Zauberer

- ⊞ Darf einen Mitstreiter beschwören und ist folglich nie alleine
- ⊞ Saugt Gegnern die Lebensenergie ab und ist nicht von Priestern abhängig
- ⊟ Trägt eine schlechte Rüstung und ist leicht verletzbar
- ⊟ Seelen-Zaubersprüche nehmen Platz im Inventar weg.



HAUDRAUF Der Donnerschlag (links) verlangsamt die Angriffsgeschwindigkeit aller Gegner im Umkreis.

Krieger

- ⊞ Darf die stärksten Waffen- und Rüstungsarten tragen
- ⊞ Kann extrem viele Schläge einstecken, bevor er schlappmacht
- ⊟ Entfaltet nur im Zusammenspiel mit einem Priester sein ganzes Potenzial
- ⊟ Qualität der Gegenstände beeinflusst die Stärke des Kriegers



ORKLAGER Während die Menschen imposante Türme aus Stein errichten, mutet die Architektur der Orks weitaus primitiver an.

ANSCHNALLEN Um größere Entfernungen zu überbrücken, buchen Sie beispielsweise Riesenfledermäuse.

Warcraft als Rollenspiel

Erst kürzlich wurde das Universum von **Everquest** als Echtzeit-Strategiepaket namens **Lords of Everquest** geschnürt; **World of Warcraft** dreht den Genre-Spieß um: Hier wird ein Echtzeit-Strategiespiel zum Online-Rollenspiel: Spieler übernehmen die Rolle der bekannten Menschen, Untoten, Nachtelfen, Orks, Zwerge, Tauren und Trolle und ziehen gemeinsam durchs Land oder bekämpfen sich auf speziellen PvP-Servern (Player vs. Player). Die Fähigkeiten der Figuren sind teilweise neu, überwiegend aber stammen sie aus dem Strategie-Vorbild: Da stellen etwa Schamanen heilende Totempfahle in die Gegend, Priester hantieren mit magischen Schilden, die Treffer absorbieren, und die magiebegabten Druiden verwandeln sich auf Wunsch in Bären, denen besonders der Nahkampf liegt. Auch die Landschaft stammt 1:1 aus dem Original: Inmitten von Azeroth liegt die Menschenhauptstadt Stormwind, im nördlichen Kontinent Kalimdor hausen die Nachtelfen in einem Zauberwald, während die Orks im südlichen Ödland ihr Lager aufgeschlagen haben.

Einfache Steuerung

Über die Tastenreihe WASD lenken Sie die Figur übers Spielfeld, möglich ist aber auch eine Steuerung per Maus: Klickt man aufs Gelände, setzt sich die Spielfigur in Bewegung und wandert zum Zielpunkt – ähnlich wie in **Diablo 2** oder **Shadowbane**. Beim Laufen werfen Sie mit gedrückter Maustaste einen Blick über die Schulter, ohne anzuhalten. Das ist zum Beispiel dann hilfreich, wenn Sie gerade vor einem wild gewordenen Monster Reißaus nehmen. Stehen Sie mit dem Rücken zum Gegner, ist Ihre Figur besonders empfindlich: Schläge lassen Ihren Charakter gelegentlich taumeln, wodurch die Laufgeschwindigkeit abnimmt. Das macht die Flucht zur Glückssache, schafft aber Spannung. Irgendwann geben Verfolger auf und kehren zur Ausgangsposition zurück.

Am unteren Bildschirmrand erstreckt sich Ihre Fähigkeitenleiste, die Sie im weiteren Spielverlauf mit Zaubersprüchen und Nahkampftechniken auffüllen. Die wichtigsten Fertigkeiten befinden sich nach Spielstart automatisch darin: Spezialschlag für Kämpfer, Heilsprüche für Priester, Angriffsmagie für Zauberer. Minutenlanges Suchen in verzweigten Untermenüs nach der richtigen Fähigkeit entfällt. Alles ist auf Zugänglichkeit und Übersichtlichkeit zugeschnitten, auch die Chat-Fenster: Während im rechten Fenster Kampfnachrichten erscheinen, dient das linke der Kommunikation mit anderen Spielern. Die Trennung verhindert, dass die Nachrichten der menschlichen Mitstreiter zu schnell von der Gefechtsstatistik (beispielsweise „Ork trifft Sie für 20 Schadenspunkte") verdrängt werden.

Erste Schritte

Meistens offenbart sich in den ersten Spielminuten, wie es um die Einsteigerfreundlichkeit

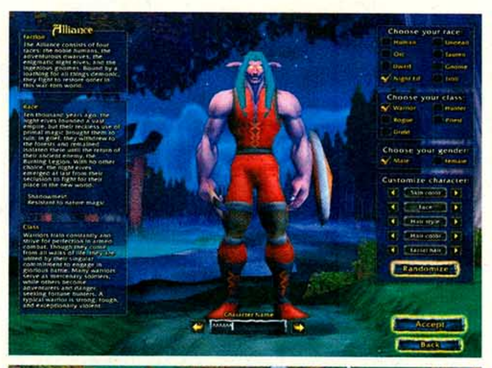
Die ersten Schritte in Azeroth sind 100%ig stolpersicher: Der Spieler wird langsam in World of Warcraft eingeführt.

Der Beginn einer Heldenkarriere

Schneller Einstieg, schnelle Erfolge: Diese vier Stationen durchlaufen Sie nach Spielstart.

Geburt

Bevor es losgeht, bauen Sie Ihre Spielfigur: Rechts wählen Sie Rasse, Klasse, Geschlecht und Erscheinungsbild, links werden Details erläutert. Wir entscheiden uns für einen untoten Krieger. Auf Wunsch lassen sich äußere Merkmale auch per Zufallsgenerator erstellen, wenn Sie nicht selber kreativ werden möchten.



Erste Schritte

Die Untoten starten in einer Gruft, vor dessen Eingang Mordo steht. Der Totengräber begrüßt Neuankömmlinge und verteilt die erste Aufgabe: Zombies, die das Dorf durchstreifen, sollen erledigt werden. Alle Spielstationen sind nur wenige Sekunden voneinander entfernt, wodurch auch Einsteiger die Übersicht behalten.



Quest

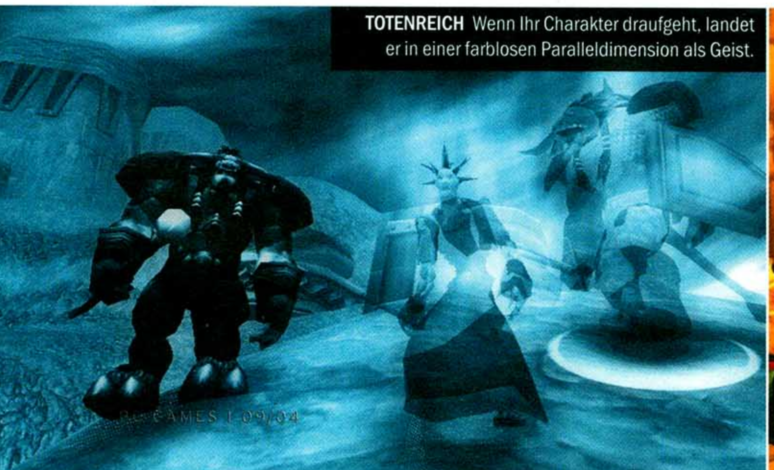
Am Wegesrand treffen wir den ersten Zombie – und machen kurzen Prozess. Sind genügend Zombies aus dem Weg geräumt, geht es zurück zum Auftraggeber, um die Belohnungen abzuholen. Am oberen Bildschirmrand erfahren Sie nach jedem erledigten Monster, wie viele Gegner noch beseitigt werden müssen – sehr praktisch.



Stufenanstieg

Für Quests gibt es Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände, die Sie sich selber aus einer Liste aussuchen dürfen. Am Anfang geht der Stufenanstieg recht schnell: Unser Krieger steigt auf und ist gerüstet für größere Abenteuer; ab Level 5 dürfen Sie das Anfangsareal getrost verlassen.





TOTENREICH Wenn Ihr Charakter draufgeht, landet er in einer farblosen Paralleldimension als Geist.



TOD GEGEN TOD In einer Gruft kämpft ein untoter Krieger gegen andere Geister, um alte Artefakte zu klauen.



MASCHINENBAU Die mechanisch begabten Goblins kämpfen überwiegend in Robotern.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF Das Monster rechts hält einen Zauberschlaf, die Abenteurer kümmern sich derweil um andere Gegner.

eines Online-Rollenspiels bestellt ist. Wenn die Geburt des Charakters über Schieberegler erfolgt, von denen kein Mensch weiß, was sie bedeuten; wenn der Spieler danach in einer Großstadt beginnt, deren Architektur verwinkelter ist als das Pariser Straßennetz, dann fühlen sich Profis bestenfalls herausgefordert, doch Normalsterbliche geben schlicht auf. **World of Warcraft** lässt es langsam angehen. Über zwei Knöpfe legen Sie Rasse und Klasse Ihres Alter Ego fest, der Rest – also Kopfform, Haarfarbe, Geschlecht – geht wie von selbst. Statuswerte fehlen der Übersichtlichkeit zuliebe völlig, die gewinnen erst im weiteren Spielverlauf an Wichtigkeit. Der Spieler wird nicht mit Komplexität zugeschüttet, sondern Stück für Stück angelernt.

Auch die ersten Schritte in Azeroth sind 100%ig stolpersicher. Bevor es losgeht, fährt die Kamera übers Startgebiet, während ein Sprecher über Hintergründe aufklärt. Da ist von Held Thrall die Rede, sollten Sie sich für die Orks entschieden haben; die Untoten dagegen hören Geschichten über den Lich-König und seine versklavten Zombies – **Warcraft 3**-Spieler sind mit diesen Story-Häppchen bereits vertraut. Als Untoter starten Sie in einer Mini-Gruft, vor deren Eingang ein NPC wartet. Über dessen Kopf leuchtet ein gelbes Ausrufezeichen, was ihn als wichtigen Gesprächspartner identifiziert und bedeutet: Hier wartet Arbeit. Der Begrüßungs-NPC wird Sie zuerst zu einem Kollegen schicken, der südlich am Straßenrand wartet. Dort erfahren Sie von der willenlosen Armee des Lich-Königs, die das Land der Untoten zu überrollen droht. Ihre erste Aufgabe ist es, diese Bedrohung einzudämmen: In einem verseuchten Stadtteil schlürfen feindliche Zombies herum, denen Sie mit Schwerthieben oder Feuerbällen den Nachhauseweg weisen. Ist ein Zombie erledigt, informiert ein großer Schriftzug auf dem Bildschirm über die Anzahl der noch zu besiegenden Gegner.

Ungefähr 30 Minuten verbringt man in einem eng abgesteckten Startareal, dann geht es hinaus in die weite Welt.

Quests über Quests

Ungefähr 30 Minuten verbringen Sie in einem eng abgesteckten Startareal, bis alle dort erhältlichen Quests gelöst sind. Dann treten Sie hinaus in die Welt: Die Bewegungsfreiheit wächst, aber der rote Faden bleibt. Wer Wege entlangläuft, statt querfeldein in die Wildnis zu stapfen, trifft bald die

Einfaches Interface: Wer Diablo 2 bedienen kann, beherrscht auch World of Warcraft

Übersichtlichkeit statt Button-Dschungel: World of Warcraft ist klar gegliedert.

1 Wie viel Lebensenergie, wie viel Mana habe ich? Diese Balken verraten genau das.

2 Hier holen Sie Informationen über die angeklickte Figur ein: Level, Leben, Mana.

3 Icons am rechten Bildschirmrand stehen für aktive Zaubereffekte, etwa Regeneration.

4 Die Mini-Karte bewegt sich in Echtzeit mit, per Hotkey M blenden Sie eine größere ein.

5 In diesem Chat-Fenster unterhalten Sie sich mit anderen **World of Warcraft**-Spielern.

6 Die frei konfigurierbare Hotkey-Leiste enthält sämtliche Spezialfertigkeiten Ihrer Figur.

7 Über die Menüleiste greifen Sie auf Systemoptionen, Quest-Buch oder Online-Hilfe zurück.

8 Im Inventar (je mehr Rucksäcke, desto mehr Platz) verstauen Sie Gegenstände, die Sie finden.



Medusa 5.1 Headset

Die optimale 6-Kanal-Ausstattung für Surround-Sound! In jeder Ohrmuschel befinden sich integrierte Front, Rear, Center und Subwoofer Lautsprecher!



LAN PARTY
EQUIPMENT

Computer Bild Spiele 05/2004
Testsieger

12/2003
PC Games Hardware
Tests · Tipps · Tuning
Das Hardware-Magazin für PC-Spieler
Speedlink Medusa
5.1 Surround Headset
Top-Produkt

GC
GAMES CONVENTION
19. bis 21 August, Halle 3

PC with 6 ch Sound Output
Mic Input
Line Output
Cable A
5.1CH AMP box
Input
Output
Original PC Audio System

- *Gepolsterter Kopfbügel*
- *Hochwertiges Mikrofon*
- *Höhenverstellbarer Kopfbügel*
- *Zusammenklappbare, gepolsterte Ohrpads aus samtartigem Material*
- *Fernbedienung im Kabel integriert (Rear/Front/Center Volume, Schalter für DVD/CD-Betrieb)*
- *Verstärker Box mit Lautstärkeregler, Ein/Ausschalter und zwei Kopfhörerbuchsen*





www.speed-link.com

Die sechs Hauptstädte sind quer über zwei Kontinente verstreut – eine Übersicht.



1: Ein Hauch Magie liegt über Teldrassil: Hier leben die Nachtelfen zwischen purpurfarbenen Bäumen.

2: Eingezwängt in einen Canyon dampft Orgrimmar, die Hauptstadt der Orks, in der glitzernden Wüstensonne.

3: Die Stadt der Tauren nennt sich Thunder Bluff und orientiert sich künstlerisch an Indianer-Architektur.

4: Tief unter der Ruine von Lordaeron haben die Untoten ein Reich aus Chaos und Schleim errichtet: Undercity.

5: In einen Berg der Eislandschaft hineingebaut: Ironforge, die kalte Heimat der Zwerge und der Gnome.

6: Im Elwynn Forest ragen die imposanten Türme der Menschenhauptstadt Stormwind in den Himmel.

nächsten NPCs. Als Untoter werden Sie früh in den Kampf gegen eine Gruppe von Menschen verwickelt, die sich Scarlet Crusaders nennt. Über mehrere Quests hinweg nehmen Sie es mit den Scarlet Crusaders auf. Später kämpfen Sie gegen deren Anführer, die von Leibwächtern umringt in Türmen wohnen. Droht das Gefecht gegen eine solche Überzahl, bringen Sie besser ein paar Freunde mit. Solisten werden ab Level 10 merken, wie der Schwierigkeitsgrad anzieht. Während sich Einzelgänger immer mehr an weniger aufregende Botengänge halten müssen, schafft eine richtige Party auch locker den Einbruch in eine von Geistern bevölkerte Familiengruft, in der längst verloren geglaubte Artefakte in Regalen verstauben.

Viele Aufträge bauen aufeinander auf: Wer Quest A nicht löst, bekommt B nie zu Gesicht. Deshalb ist es ratsam, dem vorgeschriebenen Pfad zu folgen, auch weil Erfahrungspunkte nach erfolgreicher Aufgabenbewältigung mehr wiegen als bei purer Monstermetzelei – und eine Belohnung in Form von Waffen und Rüstungen ist auch oft drin. Derzeit spricht Blizzard von über 700 verfügbaren Aufgaben; eine Zahl, die bis zur europäischen Veröffentlichung des Spiels am Anfang des nächsten Jahres noch weiter nach oben schießen wird. Es gibt also viel zu tun.

Klassisches Spielprinzip

World of Warcraft ist nicht fürchterlich innovativ, sondern klaut hemmungslos von **Everquest**: Die Krieger stehen vorne und machen den Gegner mit Schlägen so wütend, dass der die schwächlichen Heiler in den



PLAUDERSTUNDE In den Städten treffen sich Abenteurer zum Schwatzen und Trainieren.

GRUPPENKAMPF Drei Abenteurer erkunden die unterirdischen Gänge einer Burg.

hinteren Reihen völlig ignoriert. „Aggro-Management" heißt das im MMORPG-Jargon und bedeutet: die Aggressivität der Monster unter Kontrolle halten. Auch in **World of Warcraft** drehen sich die meisten Kämpfe um diesen Aspekt. Da gibt es außerdem Magier, die beim Kampf gegen eine Übermacht den Gegner einschläfern, damit sich die Gruppe auf eine Kreatur konzentrieren kann, ohne überrollt zu werden; „Crowd-Control" sagen dazu Profis. Im Augenblick passen sechs Spieler in eine Gruppe. Erfahrungspunkte werden untereinander aufgeteilt. Auch die Beute, die erledigte Gegner zurücklassen, geht abwechselnd an die Mitstreiter. Wer mag, legt andere Regeln fest, etwa: Eine Person klaubt alle Wertgegenstände auf und verteilt am Ende gerecht. Für die meisten Spielsituationen, beispielsweise den Besuch eines Dungeons, reicht ein sechsköpfiger Abenteurertrupp aus. Doch Blizzard hat derzeit auch schwierigere Zonen in Entwicklung. Eine davon trägt den Titel Emerald Dream und soll selbst für mehrere zusammengeschlossene Gruppen eine Herausforderung darstellen.

Apropos Herausforderung: Was geschieht, wenn die Lebenspunkte Ihres Charakters in den Minusbereich wandern? Sie werden mit Sicherheit keinen alten Spielstand laden, es handelt sich immerhin um ein Online-Rollenspiel, in dem die Zeit unabhängig von Ihren Aktionen weiter voranschreitet. Während Ihre Figur regungslos am Boden liegt, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie warten auf einen freundlichen Priester, der ein paar Beschwörungsformeln murmelt und Sie damit erweckt – oder Sie entschließen sich für den Eintritt in eine Art Paralleldimension. Dann kommen Sie als Geist am örtlichen Friedhof heraus und lassen sich dort gegen den Eintausch von Erfahrungspunkten wieder Leben in die Knochen hauchen. Wer möchte, stapft in astraler Form zurück zum Tatort und schlüpft dort in die sterbliche Hülle – ohne Verlust von Erfahrungspunkten.

Aktueller Status: Beta-Test

Im Augenblick befindet sich **World of Warcraft** im für Online-Rollenspiele obligatorischen Beta-Test. Das heißt: Hunderte von Spielern prüfen den Titel auf Stabilität und Bugs, während Blizzard nach und nach neue Spiel-Elemente einführt. Erst wenn alle Aspekte reibungslos funktionieren, die Server einem Ansturm von mehreren Tausend Spielern standhalten, wird **World of Warcraft** erscheinen. Publisher Vivendi rechnet mit einer US-Veröffentlichung am Ende des Jahres, die europäische, komplett übersetzte Version soll dann Anfang 2005 folgen. Es bleibt also noch viel Zeit für Feinschliff, ironischerweise spielt sich der Titel aber selbst im aktuellen Stadium geschmeidiger als so manch andere Genre-Kollegen nach ihrer Veröffentlichung.

THOMAS WEISS 

*Manche Quests degradieren mich häufiger zum Pfadfinder, als mir lieb ist, aber eines lässt sich nicht verleugnen: **World of Warcraft** wird eines der besten Online-Rollenspiele, die je erschienen sind. Kein anderer Titel im Genre verbindet Komplexität und einfache Bedienung so geschickt und legt mehr Wert auf spielerisch nebensächliche, aber atmosphärische Details.*

Entwickler: Blizzard
Anbieter: Vivendi
Termin: Anfang 2005

FEUERREGEN Die Zaubereffekte sind mit aufwendigen Partikeleffekten in Szene gesetzt.

TEST

So testen wir

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

Studionote

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „-" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-Games-Award



Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamtwertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.

Spiel des Monats



Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

Grafikkarten-Klassen

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)	Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT	Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra

PETRA FRÖHLICH



AUF DER FESTPLATTE: World of Warcraft, Knights of Honor, D-Day
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft, C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rollercoaster Tycoon 2 Gold, C&C Generäle, World of Warcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: World of Warcraft, Sims 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: D-Day
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Holiday World

RÜDIGER STEIDLE



AUF DER FESTPLATTE: D-Day, Crossfire Reloaded
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike: Condition Zero
EINSAME-INSEL-SPIELE: Populous, Hearts of Iron, IL-2 Forgotten Battles
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Knights of Honor
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Silent Storm: Sentinels
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Gotcha

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE: Joint Operations, Codename: Panzers, Solid Balance
MULTIPLAYER-FAVORIT: Joint Operations, Battlefield Vietnam
EINSAME-INSEL-SPIELE: Mad TV, GTA Vice City, Monkey Island 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Movies, Men of Valor
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Arena Wars
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Gorky Zero

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE: Doom 3, Ground Control 2, Soldiers
MULTIPLAYER-FAVORIT: Doom 3, Codename: Panzers (Co-op)
EINSAME-INSEL-SPIELE: Medieval: Total War
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2, Nexus
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Soldiers
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: England bei der EM 2004

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE: World of Warcraft, Pro Evolution Soccer 3
MULTIPLAYER-FAVORIT: Pro Evolution Soccer 3
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Doom 3, Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: (T)raumschiff Periode 1
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Gotcha

DAVID BERGMANN



AUF DER FESTPLATTE: Pro Evolution Soccer 3, Alias
MULTIPLAYER-FAVORIT: Pro Evolution Soccer 3
EINSAME-INSEL-SPIELE: Spellforce, Day of the Tentacle
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Doom 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Alias
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der diesjährige Sommer

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE: Soldiers: Heroes of WW 2, Codename: Panzers
MULTIPLAYER-FAVORIT: Codename: Panzers
EINSAME-INSEL-SPIELE: Baldur's Gate 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Codename: Panzers – Phase II
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Brothers in Arms
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Spider-Man 2

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE: Dawn of War, Spider-Man 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Warhammer 40.000: Dawn of War
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 3, NfS Underground, Live for Speed
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: NfS Underground 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Neocron: Beyond Dome of York
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Spider-Man 2

strategie

RUNDEN-STRATEGIE



Abalone

WALK ON | ERHÄLTLICH | USK 0 | CA. € 20,-

Ein weiterer Brettspiel-Klassiker für den PC. Zwei Spieler mit jeweils 14 Kugeln versuchen, sechs Kugeln des Gegners vom Spielfeld zu schubsen. Maximal drei Kugeln in einer Reihe dürfen gleichzeitig bewegt werden und die eigene Reihe muss mindestens eine Kugel mehr aufweisen, um feindliche Kolonnen bewegen zu können. Dank fordernder KI eine gute Möglichkeit, für menschliche Opponenten zu trainieren. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
62	-	81	-	72

ECHTZEIT-STRATEGIE



Arena Wars

TAKE 2 | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 30,-

TEST S. 114 Beim rasanten Echtzeit-Strategiespiel liefern Sie sich mit bis zu acht Spielern in drei Spiel-Modi spannende Online-Gefechte aus einer nicht immer übersichtlichen Iso-Perspektive. Wem das nicht reicht, der kann sich ins 60 Missionen umfassende Solospiel stürzen. Kurz- und mittelfristig bringt beides Laune, für längeren Spielspaß mangelt es an mehr Abwechslung sowie einer detaillierteren Optik. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	73	77	78	70

ECHTZEIT-STRATEGIE



Besieger

DREAMCATCHER | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 35,-

TEST S. 108 Eine mittelalterliche Sagenwelt steht vor dem Zusammenbruch. In den zwölf Missionen der Einzelspielerkampagne spulen Sie das übliche Programm, bestehend aus Basenbau, Truppenproduktion und Massenschlachten, ab und ärgern sich über die miese KI. Einzig und allein der Mehrspieler-Modus mit spaßigen Belagerungsschlachten sticht aus dem Strategie-Durchschnitt hervor. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	67	80	78	68

RUNDEN-STRATEGIE



Carcassonne Collector's Box

KOCH MEDIA | ERHÄLTLICH | USK 0 | CA. € 10,-

TEST 01/03 Die Mitspieler legen abwechselnd Karten mit Landschaftsmotiven aneinander. Jede Karte fügt sich ans Element der vorigen an: Städte an Städte, Wege an Wege. Die Box enthält auch die zwei bisherigen Erweiterungen sowie den Ableger **Jäger und Sammler** – also alles, was Sie brauchen, um sich auf einen Abend mit Freunden vorzubereiten, den die PC-Version natürlich nicht ersetzt. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
52	57	84	74	60

ECHTZEIT-STRATEGIE



Castle Strike

DATA BECKER | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 15,-

TEST 09/03 Das grundsolide Echtzeit-Strategiespiel **Castle Strike** schöpft mit einer Geschichte rund um Intrigen, Liebschaften und Krieg alles aus, was das Mittelalter hergibt. Die Missionen bieten gleichermaßen Zerstörungsaufträge wie Einsätze mit einer festen Anzahl an Einheiten und sind abwechslungsreich. Besonders gelungen: der Aufbaupart, in dem Sie prunkvolle Burgen konstruieren. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
77	80	69	73	77

ECHTZEIT-TAKTIK



Chicago 1930

FLASHPOINT AG | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 15,-

TEST 01/02 Spellbound (**Desperados**) schickt Sie in die Zeit der Prohibition. In zwei Kampagnen versuchen Sie, Chicago mithilfe der Mafia und der Polizei unter Ihre Kontrolle zu bringen. Interessant ist die Möglichkeit, das Spiel kurzzeitig in eine an **Matrix** erinnernde Bullet Time zu schalten, damit Ihre Handlanger besser reagieren können. Die umständliche Bedienung hindert **Chicago 1930** jedoch am Durchbruch. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	60	56	-	68

RUNDEN-STRATEGIE



Combat Mission

POINTSOFT | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 15,-

TEST 01/02 Combat Mission ist ein Runden-Strategiespiel mit einer Besonderheit: Generäle wechseln sich nicht beim Ziehen der Einheiten ab. Vielmehr geben beide ihre Order, die dann in einer Filmsequenz gleichzeitig ausgeführt werden. Das sorgt zusammen mit der akkuraten Simulation der enthaltenen westalliierten und deutschen Truppen für Spannung – sofern man die lange Einarbeitungszeit nicht scheut. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
55	71	67	81	72

RUNDEN-STRATEGIE



Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin

POINTSOFT | 12.8. | USK 12 | CA. € 10,-

Der vielleicht beste Teil der Reihe enthält 60 Szenarien, Generator, Editor und zehn Operationen (eine Reihe verknüpfter Schlachten). Diese stellen die komplette Bandbreite der Landgefechte an der Ostfront von 1941 bis 1945 mit sowjetischen, deutschen, finnischen, rumänischen, ungarischen, italienischen und polnischen Truppen nach. Mehr als genug Stoff für jeden Taktik-Fan. (rs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
56	72	69	79	73

RUNDEN-STRATEGIE



Combat Mission Anthology

CDV | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 35,-

Die **Combat Mission Anthology** umfasst alle drei Teile der beliebten Reihe. Befehle werden rundenweise ausgegeben. Die Besonderheit: Am Ende jeder Runde laufen die Aktionen in Echtzeit ab, was für gehörige Spannung sorgt. Grafisch sind alle Teile nicht mehr auf der Höhe der Zeit, aber der Realismus, insbesondere die akkurate Umsetzung des Themas, übt einen süchtig machenden Reiz aus. (rs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
56	72	69	79	73

ECHTZEIT-STRATEGIE



Cossacks: The Art of War

POINTSOFT | 29.7. | USK 12 | CA. € 10,-

Das erste Add-on für CDVs Echtzeitstrategie-Klassiker **Cossacks** ist ab sofort für kleines Geld zu haben. Die Vielfalt, in der sich die verschiedenen Kampfszenarien präsentierten, war bereits beim Hauptprogramm eines der Erfolgsrezepte. Das Add-on hält an diesem Konzept fest und bereichert das Spiel unter anderem um fünf neue Feldzüge, neue Einheiten und sechs Mehrspieler-Karten. (ds)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	42	83	70	77

ECHTZEIT-TAKTIK



D-Day

BRIGADES | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 45,-

TEST S. 96 Der Nachfolger von **Afrika Korps vs. Desert Rats** wirft das Erfahrungssystem und Einheitenmanagement zugunsten von historisch akkuraten Einsätzen rund um die Landung der Alliierten in der Normandie über Bord. Im Zweikampf mit **Panzers** unterliegt **D-Day** zwar mangels Story und Technik, für Fans von **Blitzkrieg** oder **Sudden Strike** ist es aber auf jeden Fall mehr als nur einen Blick wert. (rs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	80	79	85	80

AUFBAU-STRATEGIE



Die Sims Super Deluxe XL

ELECTRONIC ARTS | ERHÄLTLICH | USK 0 | CA. € 50,-

TEST 03/00 Die neueste Version des meistverkauften PC-Spiels aller Zeiten enthält im Gegensatz zur bisherigen **Super Deluxe**-Version nun auch das Add-on **Urlaub total** sowie nicht weniger als 600 neue Gegenstände. Die Grafik ist zwar nicht mehr zeitgemäß, dafür suchen spielerische Freiheiten und Langzeit-Motivation ihresgleichen – das ideale Paket, um die Zeit bis zum Erscheinen des Nachfolgers zu überbrücken. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	64	82	-	86

ECHTZEIT-TAKTIK



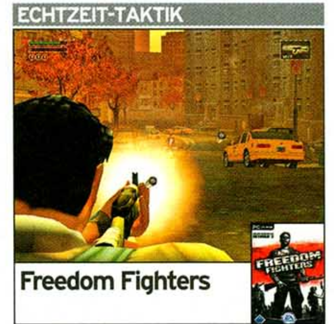
Grom

CDV | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 10,-

TEST 03/03 Im Jahr 1942 sind Sie als argloser Händler in Tibet unterwegs und kommen den Deutschen auf die Schliche, die wieder einmal nach weltherrschaftstauglichen Waffen suchen. In der Mischung aus Action-Rollenspiel und Taktik-Shooter kommandieren Sie bis zu fünf Helden. Schlechte Kameraführung sowie ein hoher Schwierigkeitsgrad schmälern den Gesamteindruck erheblich. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
39	53	61	-	55

ECHTZEIT-TAKTIK



Freedom Fighters

ELECTRONIC ARTS | 26.8. | USK 16 | CA. € 25,-

TEST 11/03 Die Russen haben Amerika erobert. Nur ein tapferer Klempner und sein Team kämpfen gegen die Übermacht. Die absurde Story, der atmosphärische Soundtrack und die simple, aber effektive Steuerung sind allerdings nicht die einzigen Aspekte, die **Freedom Fighters** so besonders machen. Leider ist der Titel trotz des knackigen Schwierigkeitsgrads in knapp acht Stunden durchgespielt. (ds)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	85	87	79	79

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Holiday World

TAKE 2 | 30.07. | USK 0 | CA. € 25,-

TEST S. 102 Der Nachfolger des acht Jahre alten **Holiday Island** macht Sie zum Manager eines Urlaubsorts. In drei Ferienwelten buhlen Sie im „Freien Spiel" oder der fünf Missionen starken Kampagne um Urlauber, errichten Hotels und Bolzplätze. Punktabzug gibt es für die veraltete Iso-Grafik und die geringe Langzeitmotivation: Steht Ihr Ferien-Ressort erst einmal, dann ist nicht mehr viel zu tun. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
59	70	68	63	61

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Railroad Tycoon 3

TAKE 2 | ERHÄLTLICH | USK 0 | CA. € 10,-

TEST 12/03 **Railroad Tycoon 3** schafft den Spagat zwischen Hobbyeisenbahn- und knallharter Wirtschaftssimulation und kommt ohne Tabellenwust aus. Profis können ihre Vorstellungen dennoch per Mikromanagement umsetzen. Die Vielzahl der Lokomotiven und Gebäude lässt bis zum Ende kaum Langeweile aufkommen; auch die Szenarien sind ausgesprochen herausfordernd. (ds)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	70	76	85	87

RUNDEN-STRATEGIE



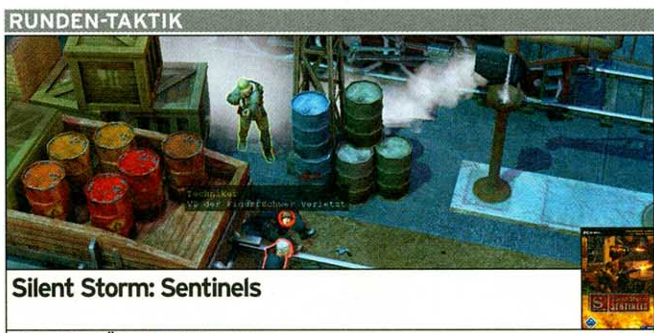
Republic: The Revolution

EIDOS | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 10,-

TEST 08/03 Die Wahlkampfsimulation von Molyneux-Zögling Demis Hassabis, der unter anderem bereits für **Theme Park** mit zuständig war, erreicht nicht ganz die erhoffte Klasse: Wer mit seiner Partei im fiktiven 3D-Ostblockland Novistrana die Gunst der Wähler erlangen will, darf nicht nur Plakate kleben und Reden schwingen, sondern auch bestechen und andere illegale Mittel einsetzen. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	73	82	-	65

RUNDEN-TAKTIK



Silent Storm: Sentinels

JOWOOD | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 30,-

Wer sich mit zusammengebissenen Zähnen, aber einer Menge Spaß und Spannung bis zum Abspann des Taktik-Schlagers **Silent Storm** durchgekämpft hat, hat es wahrscheinlich schon geahnt: Die Geheimgesellschaft Thors Hammer ist nicht zerschlagen, sondern treibt ihr finsteres Spiel auch nach dem Zweiten Weltkrieg noch weiter. Das versuchen Sie im Add-on **Sentinels** aufseiten der gleichnamigen Schweizer Agententruppe zu verhindern. Anders als im Hauptprogramm (aus dem Sie übrigens keinen Spielstand importieren dürfen) bekommen Sie diesmal Ausrüstung und Mitstreiter nicht für lau, sondern müssen sie für teures Geld im Hauptquartier mieten, ähnlich wie im Genre-Klassiker **Jagged Alliance**. Die sonstigen spielerischen Verbesserungen halten sich in Grenzen, im Wesentlichen liefert **Sentinels** einfach 30 neue ultra-schwere Missionen. (rs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	78	70	-	80

ECHTZEIT-STRATEGIE



Schlacht um Troja

THQ | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 20,-

Mit Wolfgang Petersens Kino-Epos hat das 2D-Echtzeit-Strategiespiel rein gar nichts gemein. Auf der Seite von König Menelaus und der griechischen Allianz müssen Sie das rebellische Troja in 16 Missionen stürzen. Gekämpft wird mit neun Einheiten-Typen, darunter Schwertkämpfer und Reiter. Grafik und Gegner-KI sind ausgesprochen einfach gehalten – allenfalls für hartgesottene Anfänger interessant. (pf)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
54	50	66	-	51

AUFBAU-STRATEGIE



Sim City 4

ELECTRONIC ARTS | 26.8. | USK 0 | CA. € 20,-

TEST 06/02 Selbst eineinhalb Jahre nach Veröffentlichung ist der jüngste Teil der **Sim City**-Reihe noch ein Hardware-Moloch. Kein Wunder, denn eine ausgewachsene Stadt birst vor Details: Hier droht ein Stau an der Südumgehung, dort findet das Fußballspiel der Heimmannschaft statt. **Sim City 4** ist ein süchtig machendes Spiel, bei dem man auch einfach gern mal dem bunten Treiben zuschaut. (ds)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	76	83	-	80

ECHTZEIT-TAKTIK



Soldiers: Heroes of World War II

CODEMASTERS | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 50,-

TEST S. 104 Mit einer zunächst spärlich ausgerüsteten Kommandogruppe schlägt man sich durch rund 30 Szenarien im Zweiten Weltkrieg. Der Gag: Das eigene Team kann vom Panzer über Flugzeuge bis hin zum Torpedoboot so gut wie alles kapern und nutzen. Die grandiose Grafik begeistert auf Anhieb, doch die steil ansteigende Lernkurve macht das Spiel für Einsteiger recht schwierig. (ch)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
93	80	82	87	86

ECHTZEIT-STRATEGIE



War Commander

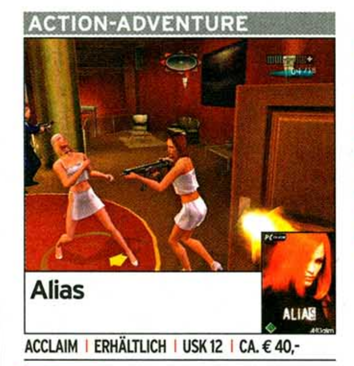
CDV | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 10,-

TEST 12/02 In 24 Missionen übernehmen Sie einen Zug amerikanischer Infanteristen, die gerade in der Normandie gelandet sind. Mit maximal 40 Männern zerstören Sie Bunkeranlagen oder schalten feindliche Elite-Truppe aus. Die verkorkste Steuerung (Handgranaten können nur geworfen werden, wenn ausschließlich Granatenbesitzer ausgewählt sind) macht das Spiel unnötig schwierig und frustig. (rs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
45	77	21	52	52

action

ACTION-ADVENTURE



Alias

ACCLAIM | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 40,-

TEST S. 100 Beim Action-Adventure zur TV-Serie **Alias** steuern Sie die schlagkräftige Protagonistin Sydney Bristow aus der Verfolgerperspektive durch sechs Levels um den halben Erdball. Trotz spannender Story enttäuscht die Konsolen-Umsetzung. Schuld daran sind die ungenaue Steuerung sowie eine teils unübersichtliche Kameraführung. Wer nicht gerade **Alias**-Fan ist, greift besser zu **Thief 3**. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	68	61	-	68

ACTION/ECHTZEIT-STRATEGIE/FUN-SPORTS



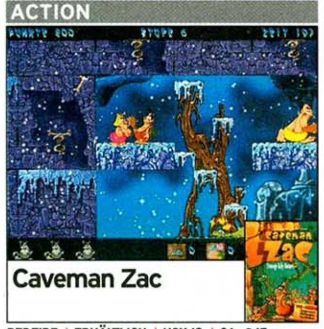
Chaos League

BRIGADES | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 30,-

Wenn sich Zwerge, Elfen und Orks im Football versuchen, dann haben Regeln keine Gültigkeit mehr: In **Chaos League** treten, stampfen, drängeln und foulen Sie in Echtzeit gegen Fantasy-Figuren; taktisch klug eingesetzte Zaubersprüche zur rechten Zeit verleihen dem Genre-Mix noch mehr Tiefe. Ein Pause-Modus hilft dankenswerterweise beim Verschnaufen im hektischen Spielablauf, der unter anderem das Management der wilden Meute beim Marsch durch die Ligen vorsieht. Fans des Brettspiels **Blood Bowls** werden **Chaos League** sicher mögen. Auch wenn man das anfangs nicht glauben mag, so geht dem Spiel doch mittelfristig die Puste aus: Schon nach wenigen Partien wiederholen sich die Abläufe, der Antrieb für „noch eine Partie" lässt deutlich nach. Schade um die witzige Spielidee. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
63	64	60	66	64

ACTION



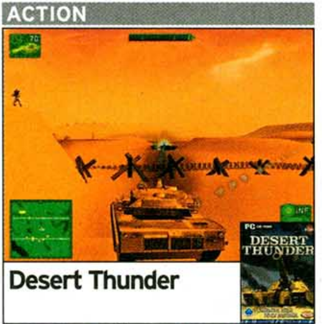
Caveman Zac

REDFIRE | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 15,-

Nachdem ein Virus sein Unwesen getrieben hat, sind alle Steinzeitmenschen impotent – bis auf Zac, dessen Rolle Sie übernehmen: In zwölf Levels hüpfen Sie über Abgründe, weichen fliegendem Dinosaurierkot aus, strecken Gegner mit der Keule nieder und beglücken Frauen. Spielerisch bietet **Caveman Zac** wenig Interessantes: Das 08/15-Level-Design und die eckige 2D-Grafik langweilen. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
35	37	60	-	19

ACTION



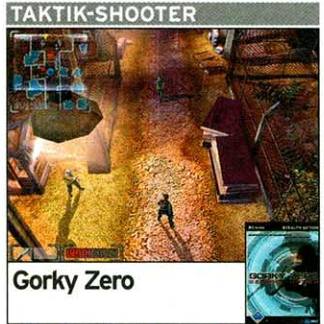
Desert Thunder

FLASHPOINT | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 20,-

Sie sind nach einem Militär-Einsatz der einzige Überlebende. Nun gilt es, sich mit Ihrem Spezial-Panzer gegen ein ganzes Heer von Gegnern durchzukämpfen. Währenddessen wird in simpler Arcade-Manier in acht Levels auf alles geschossen, was sich bewegt, die größte Herausforderung stellt das Umkreisen von Minen dar. Leider sind die Animationen der Soldaten sowie die Explosionen wenig ansehnlich. (ds)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	48	68	-	58

TAKTIK-SHOOTER



Gorky Zero

JOWOOD | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 30,-

TEST S. 112 „Bewege dich wie ein Schmetterling, stich wie eine Biene." Leider macht die miese Kameraführung ein Befolgen des Spiele-Slogans nahezu unmöglich. Der Iso-Ansicht fehlt es an Übersicht und in der Ego-Perspektive kann man kaum mit der Umgebung interagieren. In Verbindung mit den eintönigen Missionen kommt am Ende nur ein drittklassiger, technisch veralteter **Splinter Cell**-Klon heraus. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
61	63	60	-	59

MULTIPLAYER-SHOOTER



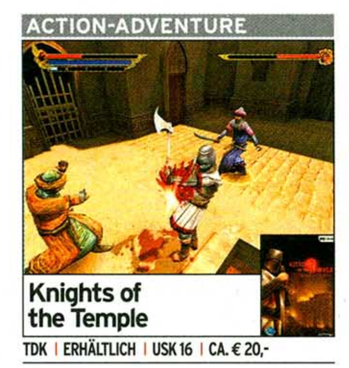
Gotcha

SIXTEEN TONS | 30.07. | USK 16 | CA. € 40,-

TEST S. 116 Das Schlachtfeld färbt sich rot ... und blau, grün und weiß. In **Gotcha** fliegen nämlich Farbkugeln statt Blei: Im Einzelspieler-Modus managen Sie ein sechsköpfiges Team und gewinnen Turniere, verlieren aber wegen fehlender Abwechslung schon bald den Spaß. Lustiger ist es im Mehrspieler-Modus, doch auch hier schleicht sich nach dem zwanzigsten Match Langeweile ein. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
65	71	69	64	52

ACTION-ADVENTURE



Knights of the Temple

TDK | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 20,-

TEST 11/03 Wer an kurzweiligen Hack&Slay-Titeln Gefallen findet, wird **Knights of the Temple** lieben. Ihr Alter Ego Ritter Paul kämpft in wundervoll geschmeidigen Animationen gegen eine Überzahl von Gegnern, wobei die simple Steuerung dennoch spektakuläre Aktionen ermöglicht. Leider wirken die banalen Rätsel auf Dauer etwas ermüdend, die genialen End-Levels entschädigen dafür allerdings zur Genüge. (ds)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	80	74	-	78

EGO-SHOOTER



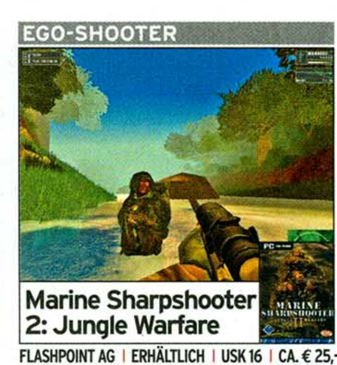
Kreed

BURUT | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 40,-

Im Rückenwind des **Doom 3**-Grafikbooms weckte **Kreed** vor zwei Jahren das Interesse von Shooter-Fans: Drehende Schatten an Wänden, hervorgerufen durch die rotierenden Blätter eines Ventilators, das war DER Optik-Effekt schlechthin. Doch heute, speziell nach **Far Cry (dt.)**, langweilt der Titel sowohl grafisch als auch inhaltlich: Als Supersoldat hetzen Sie durch dunkle und eckige Areale eines Raumschiffs und ballern mit Standard-Waffen auf Standard-Aliens. Alles dreht sich um einen abtrünnigen Soldatentrupp, der irgendwo irgendwie verschwand – Sie nehmen die Verfolgung auf und verlieren wegen der wirren Story schnell den Faden. **Kreed** krankt darüber hinaus an einer misslungenen Steuerung: Die Maus bewegt sich selbst in der höchsten Geschwindigkeitseinstellung so träge, dass man sich einen Tapeziertisch als Pad wünscht. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	61	60	58	56

EGO-SHOOTER



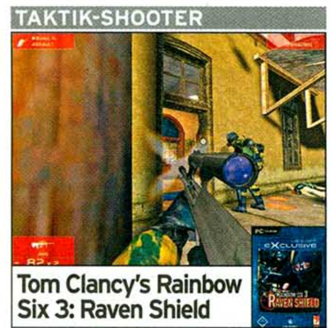
Marine Sharpshooter 2: Jungle Warfare

FLASHPOINT AG | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 25,-

Als spitzenmäßig ausgebildeter Scharfschütze der US-Armee kriechen Sie im schmucken Tarn-Outfit durchs Unterholz in Afrika und nehmen allerlei fiese Rebellen aufs Korn. Und das alles, um den Präsidenten von Burundi zu befreien. Klingt eher unspannend? Ist es auch – außerdem ist das Missionsdesign langweilig und die Grafik völlig veraltet. Wer auf Dschungelkämpfe steht, greift besser zu **Vietcong**. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
63	61	72	-	50

TAKTIK-SHOOTER



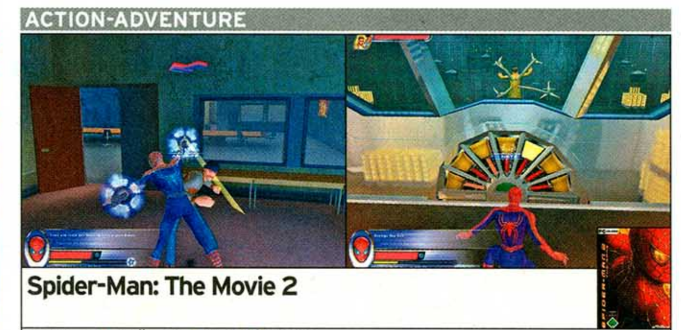
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

RONDOMEDIA | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 15,-

TEST 12/00 Vor den Einsätzen Ihrer Spezialtruppe planen Sie die Vorgehensweise auf einer strategischen Übersichtskarte und greifen dann aus der Ego-Perspektive selbst ins Geschehen ein. Die spannende Geschichte aus der Feder von Tom Clancy und die gute Bedienbarkeit sind das Aushängeschild des Taktik-Spiels. Häufige Patzer der KI-Kameraden sorgen jedoch für unnötigen Frust. (rs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	86	94	81	86

ACTION-ADVENTURE



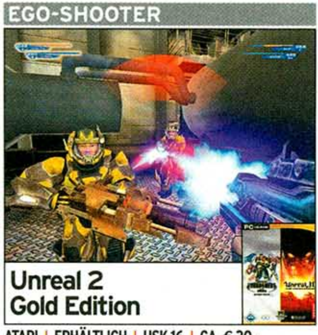
Spider-Man: The Movie 2

ACTIVISION | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 40,-

Doc Ock nennt sich der Oberschurke im jüngsten **Spider-Man**-Abenteuer: ein verrückter Wissenschaftler, der droht, New York per Kernfusion zu zerstören. Die wichtigsten Filmszenen spielen Sie nach: Gangster werden aus der Bank verjagt und Sie retten Freundin Mary Jane aus den Klauen von Doc Ock. Leider kommt wenig **Spider-Man**-Flair auf. Statt beschwingt durch die Stadt zu schwingen, drücken Sie im Spiel nur rechtzeitig die linke Maustaste, wenn unter dem Fadenkreuz Aktionen wie „Schwingen", „Netz" oder „Angriff" auftauchen – da bietet selbst **Harry Potter** mehr Spieltiefe. Statt spektakulärer Kampfszenen teilt der Spinnenmann hölzern anmutende Tritte und Schläge aus. Das Spiel ist übrigens nicht identisch mit der technisch wie spielerisch ungleich besseren Konsolen-Fassung. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
36	45	40	-	39

EGO-SHOOTER



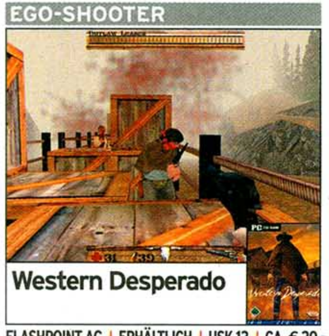
Unreal 2 Gold Edition

ATARI | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 30,-

TEST 02/02 Mit diesem Paket dürfte Atari selbst den letzten **Unreal**-abstinenten PC-Spieler bekehren. Einzelspieler freuen sich über den spannungsgeladenen Sci-Fi-Shooter **Unreal 2**, während sich gesellige Actionfans auf den Multiplayer-Schlachtfeldern von **UT 2003 (dt.)** austoben – zwar im Gegensatz zum Nachfolger noch ohne Fahrzeuge, aber bereits mit nach wie vor konkurrenzfähiger Grafikpracht. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
-	-	-	-	85

EGO-SHOOTER

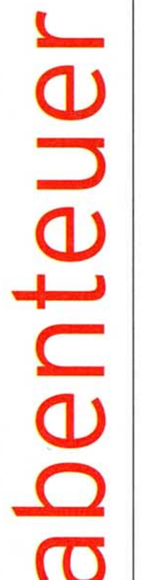


Western Desperado

FLASHPOINT AG | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 20,-

Mit **Western Desperado** ist nach **Dead Man's Hand** mal wieder ein Shooter erschienen, der sich am Wildwest-Szenario versucht – und daran scheitert. Das Problem ist jedoch kein langweiliger Spielablauf. Der gestaltet sich mit Verfolgungsjagden auf Pferderücken und obligatorischen High-Noon-Schießereien recht abwechslungsreich. Hier sind die miese Optik und die hakelige Steuerung die Stolpersteine. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	62	58	-	53



ADVENTURE



Aura: Tor zur Ewigkeit

DREAMCATCHER | ERHÄLTLICH | USK 0 | CA. € 30,-

In der Tradition der Rätsel-Legende **Myst** klicken Sie sich in **Aura** durch 360-Grad-Szenen und stöbern seltsame Maschinen auf. Deren Funktionsweise müssen Sie hier wenigstens nicht ganz alleine ergründen – an allen Ecken und Enden sind Hinweise versteckt. So ergibt sich trotz langweiliger Geschichte mit passabler Optik und fairen Puzzles ein besseres Spiel, als bei vielen Rundumsicht-Konkurrenten. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
74	71	61	-	62

ACTION-ADVENTURE



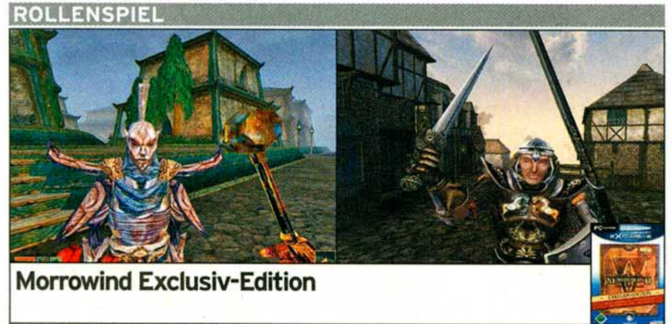
Fluch der Karibik

UBISOFT | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 30,-

TEST 08/03 Eine Prise Wirtschaftssimulation, ein wenig Seekampfsimulation, dazu Rollenspiel-Elemente und eine weitgehende Handlungsfreiheit – die Zutatenliste des auch grafisch schmucken Action-Adventures **Fluch der Karibik** liest sich durchaus ansprechend. Leider haben die Programmierer aber bei der Steuerung und Einsteigerfreundlichkeit derart geschludert, dass man sich über das verschenkte Potenzial ärgert. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	73	41	-	72

ROLLENSPIEL



Morrowind Exclusiv-Edition

RONDOMEDIA | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 20,-

TEST 11/02 Selbst zwei Jahre nach der Veröffentlichung des gigantischen Rollenspiels von Bethesda Softworks finden sich stetig neue Anhänger, die mit einer der zehn Rassen das weitläufige Fantasy-Reich erkunden. Der Einstieg kostet inzwischen keine 20 Euro mehr, und wer das Hauptspiel beendet hat, der findet mit den zwei Add-ons **Tribunal** sowie **Bloodmoon** ausreichend neue Herausforderungen. Der Clou: Sie haben absolute Handlungsfreiheit und können tun und lassen, was Sie wollen. Ob Sie als Händler, Krieger oder Söldner agieren: Alle Wege stehen Ihnen offen. Die einfache Steuerung, einem Ego-Shooter nicht unähnlich, tut ein Übriges, um **Morrowind** zu einem der besten Rollenspiele der letzten Jahre zu machen. Die Exclusiv-Edition enthält auf einer zweiten CD einen umfangreichen Editor, das Elder Scrolls Construction Set. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
85	84	89	-	91

ADVENTURE



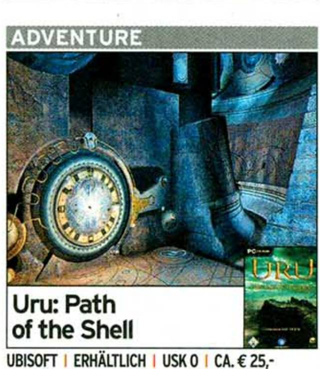
(T)Raumschiff Surprise

PHENOMEDIA | ERHÄLTLICH | USK 0 | CA. € 25,-

Der komplette Film zum Nachspielen in einem Point&Click-Adventure: **(T)Raumschiff Surprise** gibt Ihnen die Kontrolle über die Blödel-Crew des Raumschiffs. Mit Spucky, Schrotty, Pulle und Kork lösen Sie einsteigerfreundliche bis knackige Rätsel und führen Dialoge inklusive typischer Bully-Sprachausgabe. Die kurze Spieldauer und die durchschnittliche Grafik verhindern den Sprung in die Oberklasse. Bully-Fans greifen zu. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
65	85	70	-	74

ADVENTURE



Uru: Path of the Shell

UBISOFT | ERHÄLTLICH | USK 0 | CA. € 25,-

Das mittlerweile zweite Add-on zum ehemaligen Online-Adventure **Uru** setzt das Abenteuer für Solospieler fort. In drei neuen Welten wird die Geschichte um die mysteriösen D'ni weitergesponnen. Zu diesem Zweck lösen Sie natürlich erst einmal **Uru**-typische Rätsel und gehen dank einer neuen Fähigkeit baden – so lassen sich diverse Flüsse der **Uru**-Welt überqueren. Nur für ganz ausdauernde Rätselfreunde. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
89	78	60	-	73

ADVENTURE

Uru: The Complete Chronicles

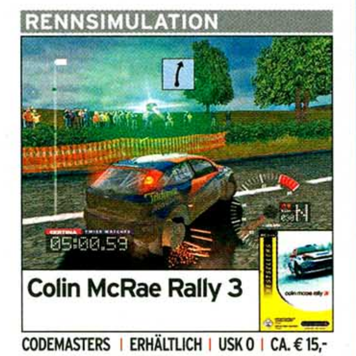
UBISOFT | ERHÄLTLICH | USK 0 | CA. € 50,-

TEST 01/04 Der Urvater **Myst** verzückte seinerzeit Heerscharen von Adventure-Spielern mit wunderschön vorgerenderter Grafik. Zehn Jahre und den mauen zweiten Teil **Riven** später setzt **Uru** die halbwegs spannende D'ni-Geschichte fort. Wahlweise in Ego- oder Third-Person-Perspektive forschen Sie in weitläufigen surrealistischen Arealen nach Portalbüchern, die als Schnittstellen zwischen den Sphären fungieren. Ihre Aufgabe ist es, Informationen über die facettenreiche D'ni-Kultur in Erfahrung zu bringen. Neu ist der so genannte Live-Modus, in dem mehrere Spieler gemeinsam die stetig wachsende Welt erkunden können. **The Complete Chronicles** enthält zusätzlich zum Hauptprogramm die beiden Add-ons **To D'ni** und **The Path of the Shell**. Adventure-Fans sollten unbedingt einen Blick riskieren. (ds)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
89	78	60	79	75



RENNSIMULATION



Colin McRae Rally 3

CODEMASTERS | ERHÄLTLICH | USK 0 | CA. € 15,-

TEST 01/02 **Colin McRae Rally 3** transportiert die traditionellen Stärken der Reihe: Für die richtige Atmosphäre sorgen die Original-Daten der Teams, der Detailreichtum der Vehikel ist mitsamt Schadensmodell erstklassig, das Fahrgefühl zudem konkurrenzlos gut. Leider verhindern der mangelnde Umfang, der fehlende Netzwerk-Modus und die maue Umgebungsoptik eine noch höhere Wertung. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
85	83	90	80	85

MOTORSPORT

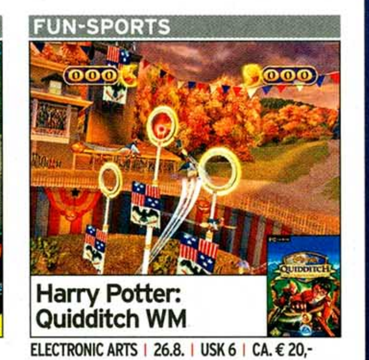
DTM Race Driver

CODEMASTERS | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 15,-

TEST 06/02 Anders als beim ebenfalls exquisiten Nachfolger schlüpfen Sie in **DTM Race Driver** in die Rolle des jungen Heißsporns Ryan McKane. Wer selbst in Rennsimulationen Wert auf eine Hintergrundgeschichte legt, ist mit dem ersten Teil der Reihe sogar besser bedient: Realitätsnähe und Fahrspaß werden Ihnen auch hier zuhauf geboten. Für den günstigen Preis von 15 Euro sollte jeder Motorsport-Begeisterte zuschlagen. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	82	90	85	89

FUN-SPORTS



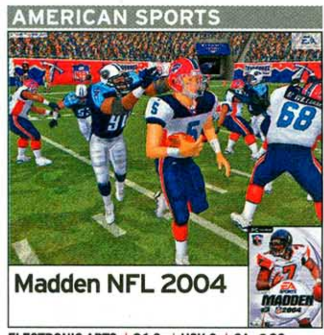
Harry Potter: Quidditch WM

ELECTRONIC ARTS | 26.8. | USK 6 | CA. € 20,-

TEST 01/04 Der Highspeed-Mix aus Fußball und Basketball auf fliegenden Besen erfreut sich in der Welt von Harry Potter größter Beliebtheit – eine PC-Variante war nur eine Frage der Zeit. Leider ist diese, wohl mit Rücksicht auf die junge Klientel, doch recht einfach gehalten. Ergebnisse von 300:20 sind der Normalfall und die Besen-Steuerung beschränkt sich auf die Korrektur der Flugrichtung. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	70	67	-	59

AMERICAN SPORTS



Madden NFL 2004

ELECTRONIC ARTS | 26.8. | USK 0 | CA. € 20,-

TEST 11/03 Die 2004er-Ausgabe der Referenz-Simulation von EA Sports fesselt den Spieler mit einer nahezu perfekten Umsetzung des ruppigen Rasen-Schachs. Im neuen Besitzer-Modus regeln Sie die Geschicke Ihres Vereins und mit der Planmaker-Funktion bestimmen Sie die Spielzüge noch variabler. Auch technisch liegt das Spiel weit vor allen anderen Konkurrenten. (ds)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
92	89	90	89	90

FUN-SPORTS



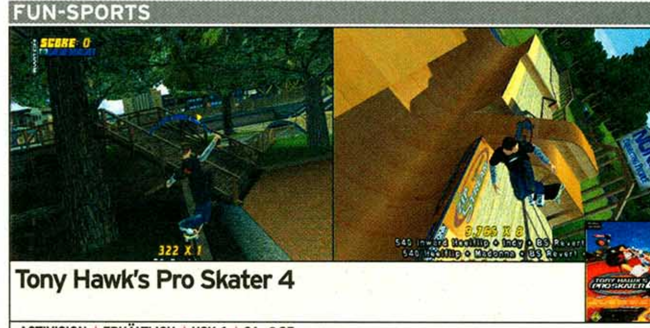
Moorhuhn Kart Extra

PHENOMEDIA | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 10,-

TEST 03/03 Das arg geschundene Moorhuhn ist diesmal Protagonist in einem **Mario Kart**-Klon. Sie fahren entweder Bestzeiten heraus oder kämpfen gegen menschliche oder PC-Kontrahenten um den Grand Prix. Auf 15 Strecken liegen natürlich allerlei Extras zur Gegnerbekämpfung herum. Insgesamt wird zu wenig Abwechslung geboten, denn sowohl Strecken als auch Fahrer ähneln sich doch stark. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
53	52	74	55	46

FUN-SPORTS



Tony Hawk's Pro Skater 4

ACTIVISION | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 25,-

TEST 11/03 Abenteuerliche Akrobatik und halsbrecherisches Tempo zeichnen unsere Funsport-Referenz **Tony Hawk's Pro Skater 4** aus. Die Hatz nach immer neuen Highscores macht süchtig und motiviert ungemein. Bis Sie die dafür nötigen Grinds, Manuals, Reverts und Co. beherrschen, vergeht einige Zeit, Profis zaubern spektakuläre Combos. Insgesamt warten 190 bisweilen kuriose Aufträge darauf, von Ihnen gelöst zu werden. So stoßen Sie zum Beispiel in bester **Jackass**-Manier Touristen ins Hafenbecken. Zusammen mit dem genialen Multiplayer-Modus fesselt der Titel für Monate. Die Animationen wurden im Vergleich zu den Vorgängern noch weiter verfeinert und auch das bisweilen nervige Zeitlimit wurde endlich abgeschafft. Wir empfehlen, gleichzeitig mit dem Kauf des Titels einen Termin für die Maniküre auszumachen – Ihre Daumen werden sicher leiden. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	82	88	86	88

FUNSPORTS

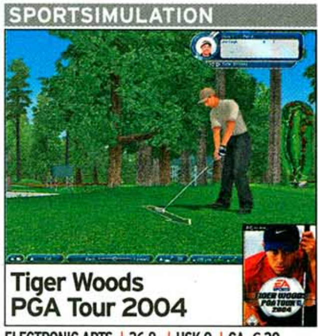
Pro Beach Soccer Premium

FLASHPOINT | ERHÄLTLICH | USK 0 | CA. € 15,-

TEST 09/03 **Pro Beach Soccer** ist das offizielle Spiel der weltweiten Strandfußball-Liga. Größen wie der Ex-Manchester-United-Star Eric Cantona sind die Stars des Titels, die Steuerung ist betont einfach gehalten, bereits mit wenigen Tasten kann man spektakuläre Tricks vollführen. Leider reagieren die Akteure häufig träge, was besonders bei schnellen Richtungswechseln zu verstolperten Bällen führt. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
64	51	52	54	59

SPORTSIMULATION



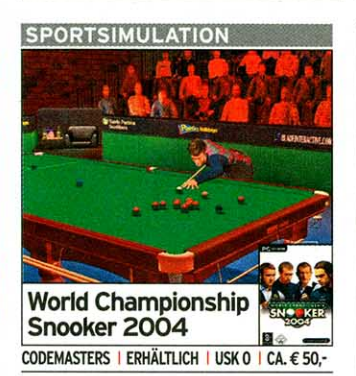
Tiger Woods PGA Tour 2004

ELECTRONIC ARTS | 26.8. | USK 0 | CA. € 20,-

TEST 11/03 Wie kein anderes Golfspiel zuvor versteht es **Tiger Woods 2004**, glaubwürdige Turnieratmosphäre zu simulieren. Das liegt vor allem am erneut verbesserten Karriere-Modus: Vor Spielbeginn dürfen Sie jetzt einen eigenen Athleten erstellen – von der Augenfarbe bis zum Armumfang lässt sich jedes Detail verändern. Die exzellente Steuerung und die Ballphysik des Titels sind ohnehin über jeden Zweifel erhaben. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
90	88	88	85	89

SPORTSIMULATION



World Championship Snooker 2004

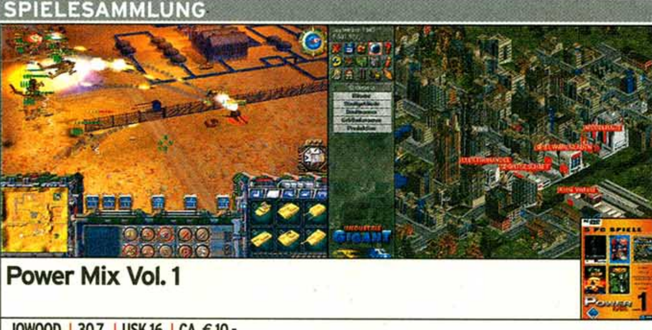
CODEMASTERS | ERHÄLTLICH | USK 0 | CA. € 50,-

Snooker fristet hierzulande ein Dasein als Randsportart. Die Fangemeinde wächst aber nicht nur ständig, sondern kann sich nun auch über eine exzellente Umsetzung ihrer Lieblingssportart freuen. **World Championship Snooker 2004** überzeugt durch eine realistische Ballphysik, zig Spiel-Modi sowie eine nahezu perfekte Steuerung. Die Möglichkeit, historische Partien freizuspielen, motiviert zudem ungemein. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	75	90	83	81



SPIELESAMMLUNG



Power Mix Vol. 1

JOWOOD | 30.7. | USK 16 | CA. € 10,-

Publisher Jowood präsentiert eine neue Reihe von Spielesammlungen. Die so genannte **Power Mix**-Reihe vereint fünf Titel verschiedenster Genres zum Taschengeld-Preis von gerade einmal zehn Euro. In der ersten Ausgabe findet man neben dem wohl bekanntesten Titel und designierten Zugpferd **Industriegigant Gold** noch den Strategie-Geheimtipp **World War 3**, das Actionspiel **K. Hawk** sowie das eher maue Echtzeit-Strategiespiel **Mayday**. Das Denkspiel **Think-X** eignet sich vorzüglich für eine kurze Partie zwischendurch. Bei **World War 3** gibt es zusätzlich zu den Standardelementen eines Echtzeit-Strategiespiels noch Nachschub, Tunnelsysteme und Militärforschung zu beachten, was den Titel eindeutig zu den anspruchsvolleren Spielen des Genres macht. Profis werden trotz Uralt-Grafik von den vielschichtigen Missionen begeistert sein. (ds)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
-	-	-	-	69

SPIELESAMMLUNG



Power Mix Vol.2

JOWOOD | 30.7. | USK 16 | CA. € 10,-

Der zweite Teil der neuen **Power Mix**-Reihe bietet ebenfalls fünf höchst unterschiedliche Titel für wenig Geld. Den Anfang macht ein alter Bekannter des Strategie-Genres: Kein Geringerer als **Battle Isle**-Erfinder Bernhard Ewers war auch für **RIM: Battle Planets** zuständig. Das Ergebnis ist ein einfach zu erlernender, aber dennoch komplexer Runden-strategie-Titel. Das Action-Rollenspiel **Archangel** dürfte für Genre-Fans interessant sein, ebenso wie das Action-Adventure **Zax: The Alien Hunter**, das auf der Grafik-Engine des **Star Trek**-Taktikspiels **Away Team** basiert. Das Geschicklichkeitsspiel **Keep the Balance** ist eher leichte Kost, fesselt dafür aber umso mehr. Die Gold-Edition des **Siedler**-Rivalen **Die Völker** enthält außer der Vollversion des beliebten Spiels das Add-on mit drei neuen Kampagnen sowie 15 neuen Missionen. (ds)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
-	-	-	-	70



Feuer fangen



Wer jetzt das PC-Games-**Miniabo** bestellt, kann als **kostenloses Dankeschön** ein kultiges **Söldner-Sturmfeuerzeug** einfangen.

Holen Sie sich jetzt ein PC-Games-Miniabo für schlappe € 9,90. Sie erhalten drei PC-Games-Ausgaben pünktlich und bequem per Post nach Hause – und zusätzlich gibt es ein **Söldner**-Sturmfeuerzeug gratis dazu. Die Benzinfeuerzeuge mit eingraviertem **Söldner**-Logo sind limitiert und nicht über den Handel zu bekommen, also ein echtes Sammlerstück – da heißt es schnell zugreifen!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Söldner-Sturmfeuerzeug für € 9,90!
- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1Söldner-Sturmfeuerzeug für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Söldner-Sturmfeuerzeug

(Art.-Nr.: 002548)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

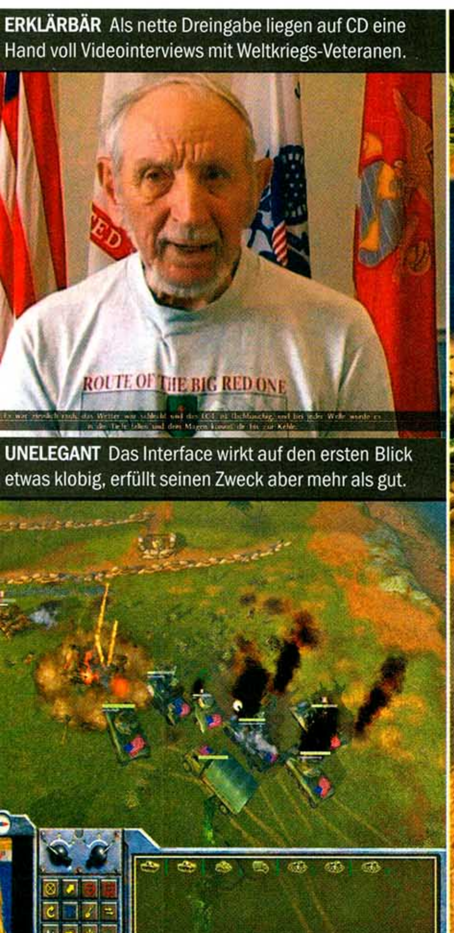
Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG MI 07



ERKLÄRBÄR Als nette Dreingabe liegen auf CD eine Hand voll Videointerviews mit Weltkriegs-Veteranen.

UNELEGANT Das Interface wirkt auf den ersten Blick etwas klobig, erfüllt seinen Zweck aber mehr als gut.



ENGSTELLE Brücken können von Pionieren gesprengt werden – ideal, um Attacken zu stoppen.

D-Day

Dreidimensional veredelt schlug Afrika Korps die Konkurrenz in die Flucht. Nun setzt der Nachfolger zum Sturm an. Doch die Taktik-Krone wird von Codename: Panzers verteidigt.

Veteranen von **Afrika Korps** atmen erleichtert auf: Der Sand ist weg! In **D-Day** dominiert lebendiges Grün statt totem Beige, allerdings durchsetzt von roten Feuerbällen und schwarzen Rauchschwaden brennender Panzerwracks. Der Szenariowechsel ist die augenscheinlichste Neuerung des Echtzeit-Taktikspiels von Digital Reality. An den Missionen und am Kampagnensystem haben die Ungarn ebenfalls gebastelt. Nur der Spielablauf ist der gleiche geblieben: Mit einer überschaubaren Streitmacht aus Fußsoldaten, Kanonen und Kampffahrzeugen lösen Schreibtisch-Kommandanten knifflige Taktik-Aufgaben, indem sie vorausschauend planen und vorsichtig vorrücken. Truppenproduktion und Rohstoffabbau bleiben genretypisch außen vor.

Historisch verbrieft

Während **Afrika Korps vs. Desert Rats** ähnlich wie **Panzers** fiktive Heldenstorys vor historischem Hintergrund erzählte, begegnet **D-Day** dem Thema wesentlich ernsthafter. Die zwölf Abschnitte des Solo-Feldzugs orientieren sich an tatsächlichen Ereignissen, von der Landung in der Normandie am 6. Juni 1944 bis zu den berühmten Schlachten um St. Lô und den Kessel von Falaise am 20. August. Spielen anfangs Fallschirmjäger und Kommandotrupps die Hauptrolle, so sind es später vor allem Panzerabteilungen. Beispielsweise soll eine Kampfgruppe der 6. Britischen Luftlandedivision, die in der Nacht vor der Seeinvasion als erste alliierte Einheit französischen Boden betritt, eine wichtige Brücke beim Dorf Bénouville einnehmen und gegen den deutschen Gegenangriff halten. Ende Juli wagen Amerikaner und Briten dann im Zuge der Operation Cobra mithilfe von Sherman- und Churchill-Tanks den Ausbruch aus

Verletzlich

Anders als bei Panzers überleben Infanteristen bei D-Day nur selten eine offene Konfrontation mit einem Panzer. Fußsoldaten müssen sich in Gebäuden verschanzen oder auf Infanteriegeschütze zurückgreifen, um gegen die zähen Stahlmonster eine Chance zu haben.



HINTERHALT Ein amerikanischer Konvoi gerät ins Kreuzfeuer.

FLAGGE ZEIGEN Gekaperte Panzer werden mit Fahnen markiert.

ECKIG Besonders die Einheiten wirken weniger detailliert als bei Codename: Panzers.

Mehr Mehrspieler

- Mit abwechslungsreichen Spiel-Modi und weitreichenden Konfigurationsmöglichkeiten konnte bereits der Multiplayer-Part von **Afrika Korps vs. Desert Rats** überzeugen. Allerdings standen kontaktfreudigen Hobby-Generälen seinerzeit nur eine Hand voll Spielfelder zur Verfügung. **D-Day** bietet derer immerhin zwölf plus einen umfangreichen Map-Editor, der allerdings extrem kompliziert zu bedienen ist.
- Kernstück des Mehrspieler-Modus ist das Conquer-Match, in dem sich bis zu acht Kombattanten um Nachschubpunkte balgen, über die Verstärkungen aufs Schlachtfeld gelangen. Welche das sind, entscheiden die Spieler anders als beim Vorgänger selbst.
- Ein Deathmatch-Modus sowie Capture-the-Flag-Partien runden das gefällige Angebot ab. Cool: Je nach Wunsch kann das Geschehen von jedem Spieler beschleunigt, verlangsamt oder pausiert werden, um in Ruhe Befehle zu erteilen.



Alle an Bord

Ein Kundschafter und ein Bazooka-Schütze erklimmen einen verlassenen Sherman-Panzer. Der ist damit zwar noch nicht voll besetzt – dazu braucht es fünf Mann –, bekommt aber Boni auf Sichtweite und Kampfkraft, die ihn im direkten Duell obsiegen lassen.







der Normandie. Die Deutschen kommen nur im Mehrspieler-Modus zum Zug.

Veteranen bleiben draußen

Die historischen Anleihen bringen einige Neuerungen im Spielablauf. Die wichtigste: Anders als in **Afrika Korps vs. Desert Rats** wählen Sie bei **D-Day** nicht selbst aus, mit welchen Truppen Sie ins Feld ziehen wollen, sondern müssen mit den gestellten Streitkräften vorlieb nehmen. Überlebende dürfen Sie nicht mit in die nächste Mission übernehmen. Das coole Upgrade- und Erfahrungssystem des Vorgängers fällt also weg – und damit leider einer der großen Motivationspunkte. Eine verbindende Story oder schmückende Videos finden sich ebenso wenig, stattdessen leiten dröge Textbotschaften und schlecht aufbereitete Hintergrundinformationen die Kämpfe ein, gelegentlich spult die Spiel-Engine vordefinierte Zwischensequenzen in Sepia-Tönen ab – reichlich unspektakulär. Ein wenig Flair vermitteln einzig und allein eine Hand voll gefilmte Interviews mit Zeitzeugen, die allerdings nicht in den Spielablauf eingebunden sind. Dritter Problemfall ist der Schwierigkeitsgrad. Der war schon bei **Afrika Korps**



INVASION Die Landung an Omaha Beach ist eine der wenigen Massenschlachten.



SUBOPTIMAL Dröge Textbotschaften leiten die Missionen ein.

recht happig. Bei **D-Day** steigt er allerdings nicht kontinuierlich an, sondern schwankt je nach Einsatzziel. In der Tat sind einige der ersten Levels aufgrund unvorhersehbarer Ereignisse wie geskripteten Konterattacken haariger als die abschließenden Panzerschlachten – trotz vier wählbarer Schwierigkeitsgrade.

Auf den Inhalt kommt es an

Das einzigartige Mannschaftsmodell des Ahnen behält **D-Day** bei. Entscheidender als die Kanone und Panzerung eines Kampfvehikels ist, was drinsteckt – oder besser -sitzt. Als Besatzungsmitglied taugt jeder Fußsoldat, Spezialisten bringen aber besondere Boni. Ein Kundschafter an Bord vergrößert die Sichtweite, ein MG-Schütze die Feuerrate des Tanks, ein Scharfschütze die Reichweite der Kanone. Wie das in der Praxis aussieht, zeigt der Extrakasten auf Seite 97. Mit fünf Mann aller möglichen Professionen an Bord wird ein Vehikel zum unaufhaltbaren Stahlmonster. Sollte das Gegenfeuer doch mal den Lack ankratzen, darf die Mannschaft jederzeit ihren Untersatz zur Feldwerkstatt kutschieren oder sich eine andere Behausung suchen. Tatsächlich ist die Übernahme herrenloser Panzer oft der Schlüssel zum Sieg.

D-Day erzählt die Geschichte von der Landung in der Normandie bis zum Ausbruch aus der französischen Heckenlandschaft nach.

Klar zum Klären

Aufklärung ist Erfolgsgarant: Eingegrabene Verteidiger besiegt man am besten, indem man Luftaufklärer zur Unterstützung ruft, die, ähnlich wie bei **Blitzkrieg**, selbstständig das Ziel anfliegen. Dann kann sich etwa Artillerie auf die Stellungen einschießen, die dann geschwächt von einem Panzervorstoß überrollt werden. Immer funktioniert das freilich nicht, denn der Computergegner wartet nicht einfach in den Schützengräben ab, sondern geht auch schon mal zum Gegenangriff über. Alles in allem verhält sich der CPU-General allerdings weniger aggressiv und geschickt als bei **Panzers**. Insbesondere Luftattacken – auf Anforderung eingesetzte Fallschirmjäger oder Jagdbomber – hat er für gewöhnlich wenig entgegenzusetzen.

Dass sich die technischen Verbesserungen zum gerade mal ein halbes Jahr alten **Afrika Korps** in Grenzen halten, ist nicht weiter verwunderlich. Aufgepeppte Explosionen, Shader-Gras – die Programmierer haben vor allem Effekt-Kosmetik betrieben. Dass **D-Day** trotzdem frischer wirkt, verdankt es vor allem dem Szenariowechsel. Die grüne Küstenlandschaft Nordfrankreichs ist mit ihren Hecken, Dörfern und Kanälen einfach abwechslungsreicher als die gelb-braunen Wüsten Nordafrikas. Im direkten Grafik-Vergleich mit **Codename: Panzers** oder **Soldiers** (Test auf Seite 104) muss sich **D-Day** aber geschlagen geben. Besonders die kurzen In-Game-Zwischensequenzen und die eckigen Infanteristen unterstreichen den Technikvorsprung der Konkurrenz. (rs)



HURRICANE Bei Bedarf kann Luftunterstützung angefordert werden.

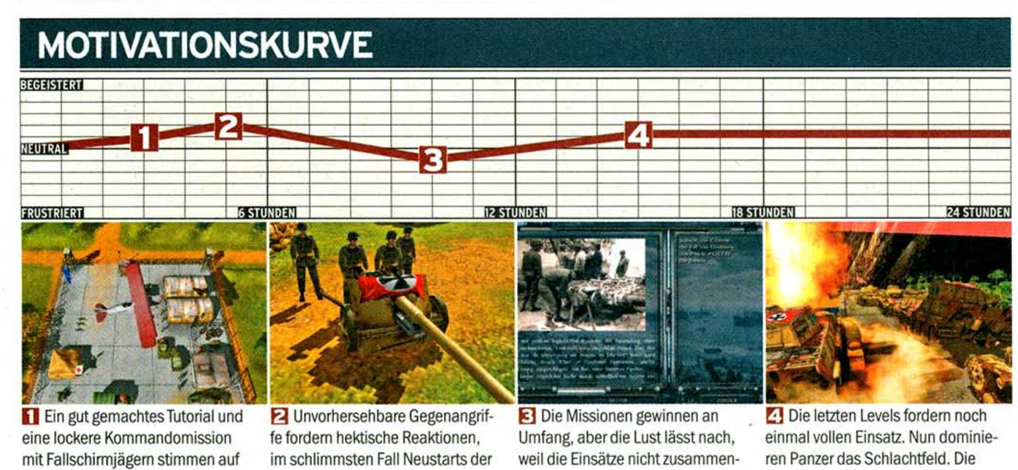
FEUERKRAFT In der Kirche haben sich Flammenwerfer-Soldaten verschanzt.

IM WETTBEWERB



	AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS TEST IN PCG 03/04	CODENAME. PANZERS TEST IN PCG 07/04	D-DAY TEST IN PCG 09/04
TECHNIK	**GUT** (80%)	**SEHR GUT** (91%)	**GUT** (83%)
	+ Detailreiche Spielwelt + Flüssige, glaubwürdige Bewegungsabläufe + Passende Musik und Kommentare − Eintönige Umgebung (Wüstenlandschaft) − Perspektive nicht weit genug veränderbar	+ Extrem detaillierte Objekte und Landschaft + Abwechslungsreiche Szenarien + Fantastische Animationen + Tolle Spezialeffekte − Keine Lippenbewegungen in den Cutscenes	+ Exakt nachgebaute Fahrzeuge + Frankreich-Szenario bringt hübschere Umgebung − Fußsoldaten recht kantig − Fehlerhafte Sprachausgabe
ATMOSPHÄRE	**BEFRIEDIGEND** (71%)	**SEHR GUT** (90%)	**AUSREICHEND** (69%)
	+ In Ansätzen interessante Story + Afrika-Feldzug glaubwürdig umgesetzt + Historische Hintergrundinformationen − Nach ersten Missionen: Aus für die Story − Charaktere treten kaum in Erscheinung	+ Nette, wenn auch klischeehafte Geschichte + Starke Charaktere + Massig coole Zwischensequenzen + Schlachtfeld-Atmosphäre dank toller Technik	+ Hintergrundinfos und Veteranen-Interviews + Kurze historische Filmaufnahmen − Nicht den Hauch einer Story − Keine Hauptfiguren
SPIELDESIGN	**GUT** (81%)	**GUT** (88%)	**GUT** (83%)
	+ Gut gemachtes Tutorial + Motivierendes Upgrade-System + Ausgeklügelte Fahrzeugbesatzungen − Wegfindung nicht ausgereift − Schwankender Schwierigkeitsgrad	+ Sehr gut ausbalanciert + Vermeidet Trial&Error-Missionen + Kommandoeinsätze und Massenschlachten + Umfassendes Training − Mangelhafte Wegfindung und Gegner-KI	+ Gelungene Trainingsmission + Abwechslungsreiche Aufgaben + Behält Besatzungs-System aus **Afrika Korps** − Einheitenverhalten weist Fehler auf − Teils zu schwierige Missionen
MULTIPLAYER	**GUT** (81%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**GUT** (85%)
	+ Eigene Armeen aufstellbar + Abwechslungsreiche Spiel-Modi − Kein Editor − Nur sehr wenige Karten	+ Coop-Missionen möglich + Große Auswahl an Karten und Spiel-Modi + Eigene Truppenzusammenstellung − Schwache Skirmish-KI − Stabilitätsprobleme	+ Drei gute Spiel-Modi + Ausreichende Kartenanzahl + Editor mitgeliefert + Armeeaufbau möglich − Geschwindigkeitsprobleme
SPIELSPASS	**GUT** (81%)	**SEHR GUT** (93%)	**GUT** (80%)

MOTIVATIONSKURVE



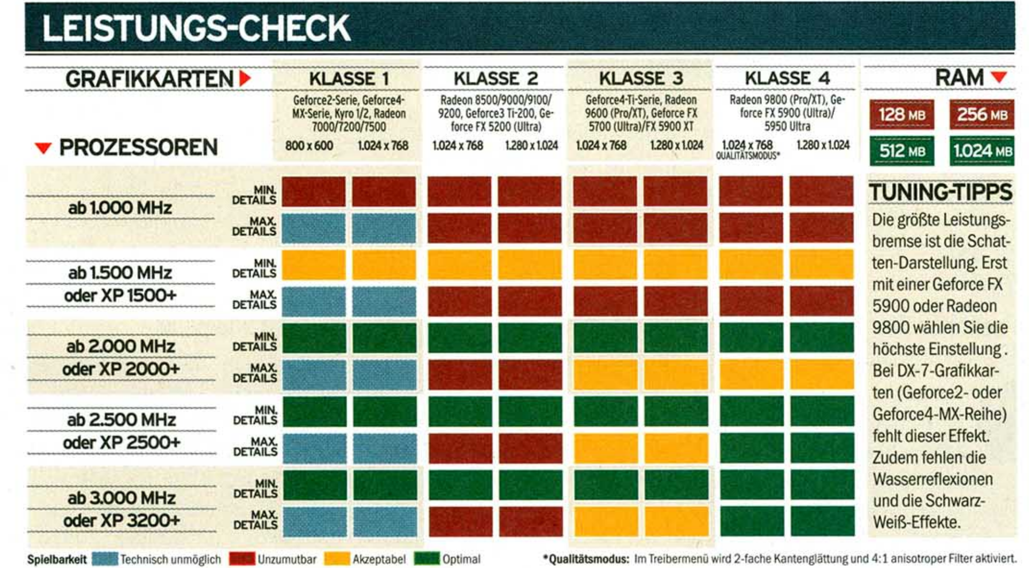
1 Ein gut gemachtes Tutorial und eine lockere Kommandomission mit Fallschirmjägern stimmen auf den D-Day ein. Schon Einsatz Nummer 2 ist deutlich schwieriger.

2 Unvorhersehbare Gegenangriffe fordern hektische Reaktionen, im schlimmsten Fall Neustarts der Missionen. Mit guter Taktik bleiben die Aufgaben aber immer machbar.

3 Die Missionen gewinnen an Umfang, aber die Lust lässt nach, weil die Einsätze nicht zusammenhängen und es keine Story gibt. Veteranen-Interviews sind kein Ersatz.

4 Die letzten Levels fordern noch einmal vollen Einsatz. Nun dominieren Panzer das Schlachtfeld. Die amerikanischen Shermans haben es schwer gegen die deutschen Panther.

LEISTUNGS-CHECK



PROZESSOREN / GRAFIKKARTEN		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800 x 600	KLASSE 1 1.024 x 768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024 x 768	KLASSE 2 1.280 x 1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024 x 768	KLASSE 3 1.280 x 1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024 x 768 QUALITÄTSMODUS*	KLASSE 4 1.280 x 1.024
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3200+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM	
128 MB (Unzumutbar)	256 MB (Unzumutbar)
512 MB (Optimal)	1.024 MB (Optimal)

TUNING-TIPPS

Die größte Leistungsbremse ist die Schatten-Darstellung. Erst mit einer Geforce FX 5900 oder Radeon 9800 wählen Sie die höchste Einstellung. Bei DX-7-Grafikkarten (Geforce2- oder Geforce4-MX-Reihe) fehlt dieser Effekt. Zudem fehlen die Wasserreflexionen und die Schwarz-Weiß-Effekte.

Spielbarkeit Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

***Qualitätsmodus:** Im Treibermenü wird 2-fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

D-DAY

BRIGADES
ERHÄLTLICH / CA. € 45,-

RÜDIGER STEIDLE



„Mangels echter Kampagne muss sich D-Day Platzhirsch Panzers geschlagen geben."

Genauso wie **Afrika Korps vs. Desert Rats** Anfang des Jahres über **Blitzkrieg** und **Sudden Strike** triumphierte, schlug **Codename: Panzers** den Sieger nur kurze Zeit später wieder in die Flucht. **D-Day** fordert den neuen Herrscher im Taktik-Genre zwar heraus, kann aber in keiner Disziplin Vorteile für sich verbuchen, abgesehen vielleicht von der größeren geschichtlichen Genauigkeit, die manchen Missionen ein ganz eigenes authentisches Flair verleiht. Die Historien-Treue geht allerdings auf Kosten des motivierenden Upgrade- und Erfahrungssystems des Vorgängers. Wer auf geschichtliche Hintergründe Wert legt, spielt **D-Day**, alle anderen bleiben bei **Panzers**.

PETRA FRÖHLICH



„Für Profi-Generäle ist D-Day eine fordernde Alternative zu Codename: Panzers."

Wer taffe Taktik-Scharmützel mehr schätzt als Beiwerk wie Filmszenen oder Truppenverwaltung, der findet in **D-Day** eine spielenswerte Alternative zu CDVs Genreprimus. Sowohl der gehobene Schwierigkeitsgrad als auch die schmucklose Präsentation historischer Hintergründe zielen auf die Profis unter den Feierabendtaktikern ab. Die bekommen dafür ein Dutzend exzellenter, kniffliger Knobelmissionen und einen ausgereiften Multiplayer-Modus samt Editor geboten. Nur das manchmal doofe Truppenverhalten trübt den Eindruck vom Profi-Taktikspiel. Für Gelegenheitsgeneräle ist alles in allem **Codename: Panzers** das rundere Gesamtpaket.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Digital Reality
Studionote: sehr gut
Publisher: Brigades
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

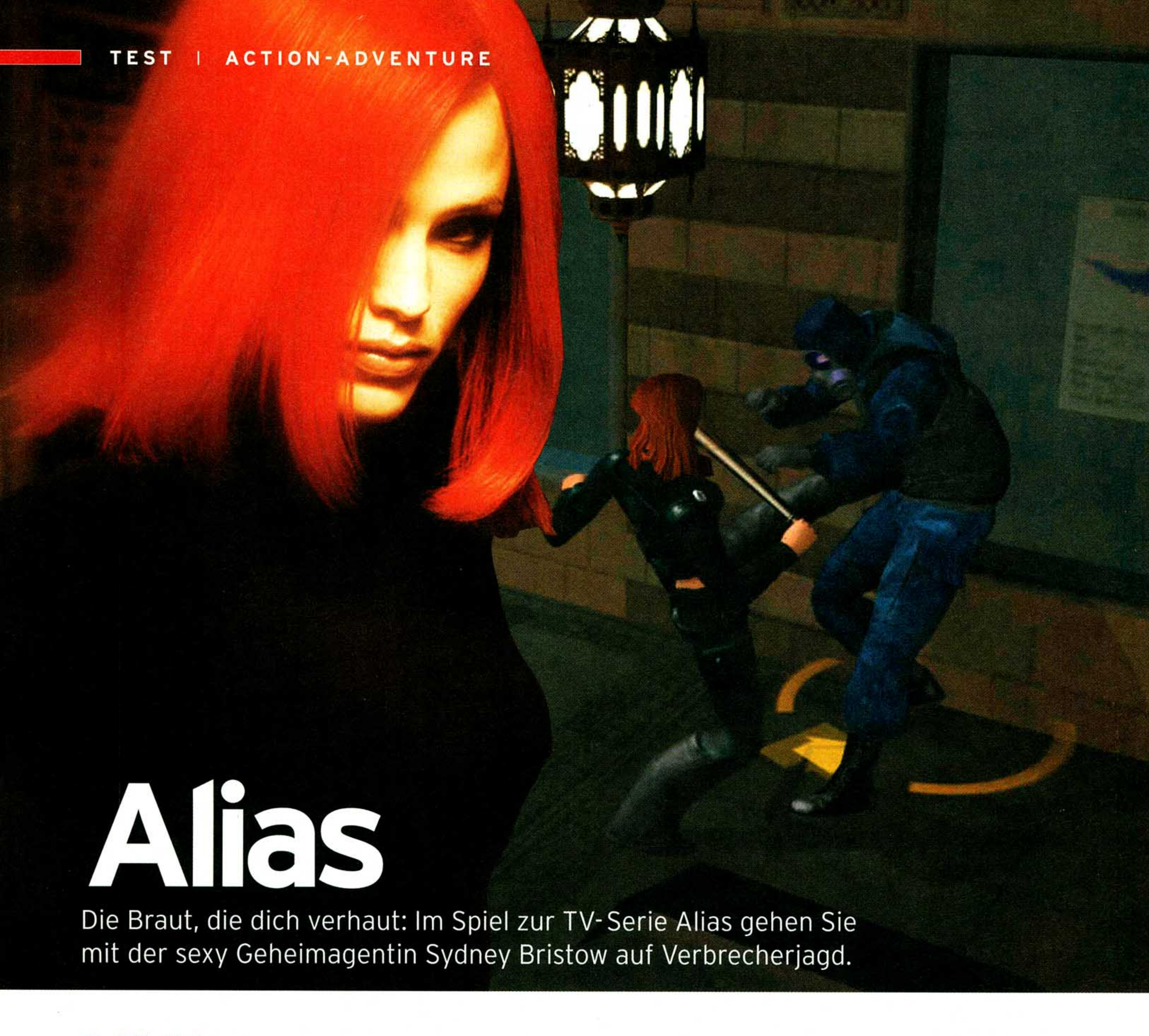
Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Missionen nach historischem Vorbild
+ Viele Hintergrundinfos und Interviews
+ Knifflige, spannende Missionen
− Kein „Drumherum" (Story etc.)
− Keine zusammenhängende Kampagne

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
80	GRAFIK	Gut (80)
	SOUND	Gut (80)
	STEUERUNG	Befriedigend (79)
	MEHRSPIELER	Gut (85)



Alias

Die Braut, die dich verhaut: Im Spiel zur TV-Serie Alias gehen Sie mit der sexy Geheimagentin Sydney Bristow auf Verbrecherjagd.

Gefährlicher Einsatz!

In den meisten Levels muss sich Sydney auf ihre Kampfsportkünste verlassen, um schwer bewaffnete Gegner auszuschalten.

In den USA ein Quotenhit, erreicht die Action-Serie mit der „Golden Globe"-Gewinnern Jennifer Garner als schlagkräftige Doppelagentin Sydney Bristow hierzulande nur mäßige Einschaltquoten. Nichtsdestotrotz steht seit Anfang Juli das offizielle und komplett eingedeutschte Action-Adventure zur Pro7-Serie in den Händlerregalen, bei dem Sie mit der schönen CIA-Agentin aus der Verfolger-Perspektive gefährliche Aufträge rund um den Erdball meistern.

Packende Story

Die spannende Hintergrundgeschichte der Xbox-Umsetzung stammt aus den Federn der TV-Drehbuchautoren und ist ein unabhängiger Plot, der zeitlich zwischen der zweiten und dritten Staffel spielt: In der CIA-Zentrale erfährt Sydney von ihrem Vater und Vorgesetzten Jack Bristow, dass ein Kollege namens Jacobs vermisst wird. Dieser hatte sich bei Anna Espinosa, einer Agentin des gegnerischen Geheimdienstes „K-Direktorat", eingeschleust. Blöderweise ist seine Tarnung aufgeflogen und sein weiteres Schicksal ungewiss. In seiner letzten Nachricht war die Rede von einer ominösen Maschine, an der Annas Schergen arbeiten. Um Näheres zu erfahren, wird Sydney auf den Fall angesetzt.

Tarnung ist das A und O

Wenige Augenblicke später finden Sie sich in der attraktiven Haut der Geheimagentin in einem Casino wieder. Dort hielt sich Ihr vermisster Kollege nämlich zuletzt auf. Als Kellnerin verkleidet sollen Sie eigentlich nach Spuren suchen, machen jedoch alsbald eine folgenschwere Entdeckung: Neben Anna hält sich auch der Top-Spion Sark in der Spielhölle auf. Um seine Spur nicht zu verlieren, flößen Sie dessen Fahrer ein radioaktives Serum ein, damit Ihre Zentrale ihn überall hin verfolgen kann. Nachdem Sie das gesamte Gebäude infiltriert, zahlreiche Gegner ausgeschaltet und eine Reihe relativ simpler Rätsel gelöst haben, ist die erste von sechs Missionen geschafft.

Miese Bedienung!

Zwischen und während der einzelnen Levels halten Sie vorgerenderte Zwischensequenzen auf dem Laufenden. Die Geschichte führt Sie im weiteren Spielverlauf unter anderem nach Marokko, Saudi-Arabien, Rumä-

So spielt sich Alias

Was Geheimagentin Bristow in Alias alles erwartet, erfahren Sie hier!

KLETTERN



RÄTSELN



PRÜGELN



SABOTIEREN



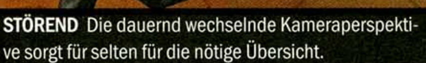
Klettern Per Mausklick schwingt sich Jennifer Garner alias Sydney Bristow über Mauern oder wie hier durch Fahrstuhlschächte.

Prügeln Den Großteil der Zeit verbringen Sie damit, irgendwelche Bösewichter zu vertrimmen – dank Sydneys Kampfsportkünsten kein allzu schweres Unterfangen.

Rätseln Auch im 21. Jahrhundert zählt der Dietrich zu einem der effizientesten Spionage-Werkzeuge. Durch schnelle Richtungswechsel und heftiges Feuerknopfdrücken öffnet sich jede Tür.

Sabotieren Mit dem Strahlenunterbrecher, den Sydney stets bei sich trägt, schalten Sie unbemerkt Alarmanlagen für kurze Zeit aus.





STÖREND Die dauernd wechselnde Kameraperspektive sorgt für selten für die nötige Übersicht.



SCHLAGFERTIG In einem schmuddeligen Tattoo-Studio schaltet Sydney Bristow die gesamte Belegschaft aus.

nien oder Rio de Janeiro.

Wie in der TV-Serie stecken auch bei der PC-Spionin allerlei technische Raffinessen im Hosenbund, die das Agentenleben leichter machen. Die Palette reicht vom einfachen Dietrich über die handliche Mini-Kamera bis hin zu futuristischen Stickstoff-Kühl-Pistolen oder einem praktischen Thermal-Sichtgerät. Im Laufe des Spiels kommen mehr als 20 solcher Gadgets zum Einsatz, die sich einfach per Maus- oder Gamepad-Klick aufrufen lassen sollen. In der Praxis schaut das Ganze allerdings anders aus. Aufgrund der feinfühligen Bedienung wählen Sie oftmals das falsche Hilfsmittel aus – auf Dauer ist das ziemlich nervig. Auch sonst ist es den Entwicklern nicht gelungen, eine befriedigende Steuerung zu produzieren. Bei den realistischen Kampfsport-Einlagen ist es nahezu unmöglich, einen bestimmten Gegner gezielt anzugreifen, da sie immer in alle möglichen Himmelsrichtungen tritt und schlägt. Häufig bekommen Sie Ihre Widersacher gar nicht erst zu Gesicht. Während bei vergleichbaren Titeln wie **Splinter Cell** und **Thief: Deadly Shadows** die Kamera stets im Mittelpunkt des Geschehens ist, sehen Sie bei **Alias** aufgrund der permanenten Perspektivenwechsel meist nur einen Bruchteil Ihrer Umgebung. Besonders chaotisch ist das Zielen mit einer Waffe. Da es kein Fadenkreuz gibt, verballert Sydney die Hälfte der kostbaren Munition einfach in der Gegend.

Toller Soundtrack!

Neben simplen Rätseleinlagen (Tür mit Dietrich öffnen, Zahlen-Code in einem PC knacken) müssen Sie in einigen Missionen auch über schmale Balken balancieren, um unbemerkt ans Ziel zu gelangen – was aufgrund der fummeligen Steuerung sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit Gamepad zum unfreiwilligen Geduldsspiel wird. Erschwerend kommt hinzu, dass Sie nur an Savepoints speichern dürfen. Immerhin füllt sich Sydneys Gesundheitsbalken mit der Zeit von selbst wieder auf – folglich gibt es auch keine Medipacks zum Einsammeln. Über die kantige und teils pixelige Grafik der Konsolen-Umsetzung trösten der erstklassige und aus der TV-Serie bekannte Soundtrack sowie die ordentlichen Übersetzungen mit den Original-Synchronstimmen hinweg. (cs)



ALIAS
CA. € 40,-
ERHÄLTLICH

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Zwei Brüste für kein Halleluja - Jennifers Garners sexy PC-Pendant verkommt zur Lizenz-Gurke."

Alias hat eigentlich alles, was man sich von einem guten Action-Adventure und einer TV-Umsetzung wünscht: erstklassige Synchronisation, toller Soundtrack, spannende Hintergrundgeschichte und ein abwechslungsreiches Level-Design. Und was machen die Entwickler? Versauen Steuerung und Kameraführung derart, dass **Alias** teilweise mehr Frust als Lust verursacht. Fans der Serie dürfen aufgrund der fesselnden Story und der vielen Parallelen zum TV-Pendant dennoch zuschlagen, allen anderen sei jedoch **Splinter Cell** oder **Thief** ans Herz gelegt.

DIRK GOODING



„Trotz einiger Mängel: Mir gefällt's! Aber wo ist der Mehrspieler-Modus?"

Viel zu lange habe ich auf das PC-Spiel zu meiner Lieblingsserie warten müssen und bin doch ein klein wenig enttäuscht. Als **Alias**-Fan kann ich mit der fummeligen Steuerung zwar gerade noch leben, zur Weißglut treibt sie mich trotzdem. Hoffentlich schieben die Entwickler hier alsbald einen brauchbaren Patch nach! Viel enttäuschender finde ich, dass die PC-Spieler eine 1:1-Umsetzung der Konsolen-Versionen vorgesetzt kriegen. Zwar macht das knifflige Solospiel eine Menge Laune, einen Mehrspieler-Modus mit Sydney und ihren Gegenspielerinnen hätte ich mir allerdings auch sehr spaßig vorgestellt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Super Happy Fun Fun
Studionote: Befriedigend
Publisher: Acclaim
Sprache (Handbuch): Deutsch
Zielgruppe: Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1,0 GHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1,8 GHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2,3 GHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Cooler Soundtrack
- + Spannende Story
- + Abwechslungsreiche Levels
- − Unpräzise Steuerung
- − Üble Kameraführung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
68	GRAFIK	Befriedigend (70 %)
	SOUND	Gut (81 %)
	STEUERUNG	Ausreichend (60 %)
	MEHRSPIELER	-



VAMOS A LA PLAYA In der höchsten Zoomstufe können Sie Ihren Urlaubern auf Schritt und Tritt folgen.



ICH WILL MEER Bei Holiday World können Sie auch unter Wasser Ferienorte bauen.



UNLOGISCH Die Lage Ihres Hotels ist für den Übernachtungspreis völlig unrelevant.

Holiday World

Haben Sie sich das wirklich verdient? Die betagte Ferien-Simulation Holiday World macht Sie zum Manager Ihres eigenen Urlaubsparadieses.

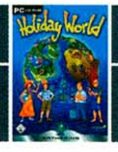
Gegen bis zu drei Computergegner kämpfen Sie in ebenso vielen Urlaubswelten (Insel, Savanne und Meeresgrund) um die Gunst der Feriengäste. Neben einer fünf Missionen umfassenden Kampagne können Sie auch ein „Freies Spiel" mit variablen Startbedingungen beginnen oder sich im Netzwerk mit drei menschlichen Kontrahenten messen. Als Manager Ihres Ferienorts erschließen Sie die Landschaft mit Straßen und Wegen, stampfen mehr oder weniger luxuriöse Bettenburgen, Hot-Dog-Buden oder Bolzplätze aus dem Boden und stellen Personal ein.

WiSim-Light

Der Wirtschaftspart des Spiels ist extrem mager ausgefallen – nicht einmal die Hotel- und Eintrittspreise können Sie frei wählen. Entscheidend ist, mit ausreichenden Werbemaßnahmen für eine kostendeckende Auslastung Ihrer Gebäude zu sorgen. Ist das der Fall, wird es schnell langweilig – unvorhergesehene Ereignisse oder Gebäude, die erst im weiteren Spielverlauf freigeschaltet werden – wie beim sehr viel besseren **Beach Life** von Eidos – gibt es nicht. Wenn man erst einmal Gewinn macht, ist es auch kein Problem, den PC-Gegnern durch immer bessere Attraktionen genügend Gäste abzuluchsen. Auch gibt das Programm nur pauschal aus, woran es Ihren Urlaubern fehlt – konkrete Hinweise, was wo besser werden muss, verraten Ihnen diese nur anhand selten aufpoppender Denkblasen über ihren Köpfen. Und die sind lediglich in der höchsten Zoomstufe erkennbar. Darüber tröstet selbst der coole Karibik-Soundtrack nicht hinweg.

Das kenn ich doch ...

Bereits 1996 feierten die Macher von **Holiday World** mit **Holiday Island** Erfolge. Acht Jahre später erinnert nicht nur das Spielprinzip, sondern auch die veraltete Iso-Grafik an den Vorgänger. Diese ist zwar in fünf Stufen zoombar, aber wenig detailliert. Um alles zu erkennen und nicht nur stecknadelkopfgroße Punkte durch Ihren Urlaubsort huschen zu sehen, ist eine Auflösung von maximal 1.024x768, besser 800x600 Bildpunkten vonnöten – was Mitte 2004 eigentlich nur ein schlechter Scherz sein kann. Hinzu kommt, dass die 2D-Spielwelt nicht drehbar ist. Gerade beim Gebäude- und Straßenbau ist das extrem nervig. (cs)



HOLIDAY WORLD
CA. € 25,-
30.07.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Urlaub mit Hindernissen: Holiday World kann bei mir nicht landen."

Bei **Holiday World** nehme ich mir doch gerne den Werbe-Slogan eines bekannten Last-Minute-Anbieters zum Vorbild: „Nix wie weg!" Eine acht Jahre alte Spielidee noch einmal aufzugreifen, ist ja nichts Verwerfliches – das dann aber derart antiquiert umzusetzen, schon. Einen Urlaubsort aus dem Boden zu stampfen, macht trotz der staubigen Optik Spaß – aber wenn erst einmal der Rubel rollt, regiert alsbald die Langeweile. Greifen Sie besser zu Eidos' **Beach Life**!

PETRA FRÖHLICH



„Schöne Ferien sehen anders aus: liebloser Aufguss des Vorgängers."

Meine Güte, mehr als acht Jahre ist das jetzt her, dass ich als blutjunge Redakteurin **Holiday Island** getestet habe. Man könnte meinen, die Entwickler hätten die vergangenen Jahre selbst auf einem Südsee-Eiland ohne Kontakte zur Außenwelt verbracht. Den Retro-Look könnte man ja verschmerzen, wenn wenigstens der Spielumfang stimmen würde. Doch bei **Holiday World** gibt es nur die ersten zwei Spielstunden richtig was zu tun. Wo sind beispielsweise Katastrophen, Spezialaufträge, Forschungsoptionen, neue Gebäude oder Berufsgruppen?

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Island Games
Studionote: -
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1,0 GHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1,5 GHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 2,0 GHz, 512 MB RAM, Klasse 1

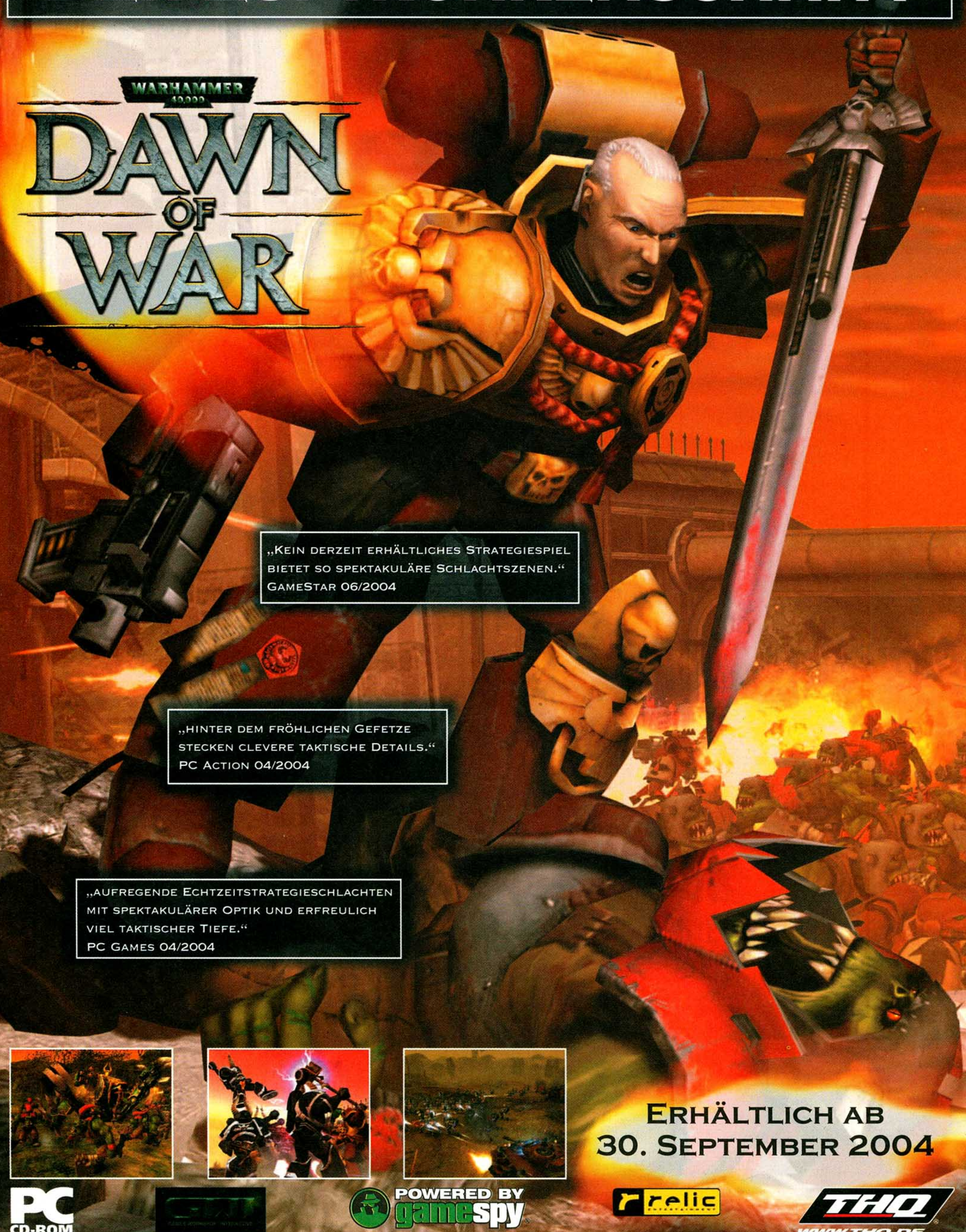
PRO UND CONTRA

- Große Auswahl an Gebäuden
- Stimmiger Soundtrack
- Veraltete Grafik
- Geringer Spielumfang
- Kaum vorhandene Langzeitmotivation

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
61	GRAFIK	Mangelhaft (59)
	SOUND	Befriedigend (70)
	STEUERUNG	Ausreichend (68)
	MEHRSPIELER	Ausreichend (63)

Schlachtfeld-Medizin – 1. Lektion: Der Luftröhrenschnitt





Soldiers

Heroes of World War II | Realismus pur herrscht bei der Taktik-Simulation Soldiers: Wer die rund 30 Missionen überlebt, hat bereits eine interaktive Grundausbildung absolviert.

Sie sind schneidige Helden und ausgebuffte Frontschweine, wie sie aus einem Kriegsfilm entsprungen sein könnten: In **Soldiers: Heroes of World War II** befehligt der Spieler nicht etwa eine komplette Panzerarmee, sondern eine kleine Kampfgruppe, bestehend aus nur wenigen Männern. Dabei darf aus Kampagnen mit amerikanischen GIs, deutscher Wehrmacht, Roter Armee oder britischen SAS-Spezialeinheiten gewählt werden. Die Schauplätze erstrecken sich in Anlehnung an real existierende Kampfplätze des Zweiten Weltkriegs von der Ost- bis zur Westfront. An Mannstärke und Feuerkraft dem Gegner hoffnungslos unterlegen, schlägt man sich aus der Vogelperspektive durch etwa 30 Missionen. Anders als in Eidos' **Commandos** verfügt der Schlachtenlenker nicht über spezialisierte Soldaten, sondern über echte Alleskönner. Vom Panzer bis hin zum Torpedoboot kann alles gekapert werden, was die eigene Feuerkraft erhöht. Gerade die Möglichkeit, Ausrüstung und Fahrzeuge zu klauen, erweitert die Palette an strategischen Handlungsoptionen erheblich und geht über die Schleichweg-Taktiken von Eidos' einst wegweisendem Taktik-Epos hinaus.

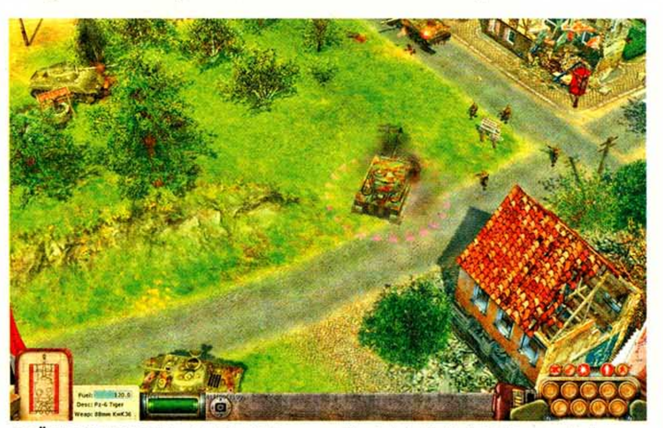
Oftmals ist das Häuflein Helden zunächst per pedes im Feindesland unterwegs und muss erst einen Panzer erbeuten, um mit dem passenden Kaliber ins Geschehen eingreifen zu können. Selten parken Panzerfahrzeuge jedoch unbewacht im Gelände. Vielmehr muss der Stahlkoloss so stark beschossen werden, dass die Besatzung flieht. Dann wird der Tank zunächst von der neuen Besatzung

Eingreifen per Pfeiltasten

Wegfindungs-Probleme ade: Ein im Genre innovatives Feature in Soldiers ist die Direktsteuerung von Einheiten per Pfeiltasten.



FREIE FAHRT Die Maussteuerung funktioniert wie bei Echtzeit-Strategiespielen: Der gelb markierte Tiger bahnt sich nach Gutdünken den Weg zum Ziel.



PRÄZISES FEUERN In der Direktsteuerung lässt sich die Fahrtrichtung mit den Pfeiltasten steuern und der Turm mit der Maus schwenken, um gezielt zu feuern.

Jäger und Sammler

Die Erbeutung von Ressourcen und Gegenständen kann den Missionsverlauf entscheidend verändern.



PANZER PLÜNDERN Panzern kann man Bord-MGs entnehmen. Mit den Maschinengewehren erhöht sich die Infanterie-Feuerkraft erheblich.

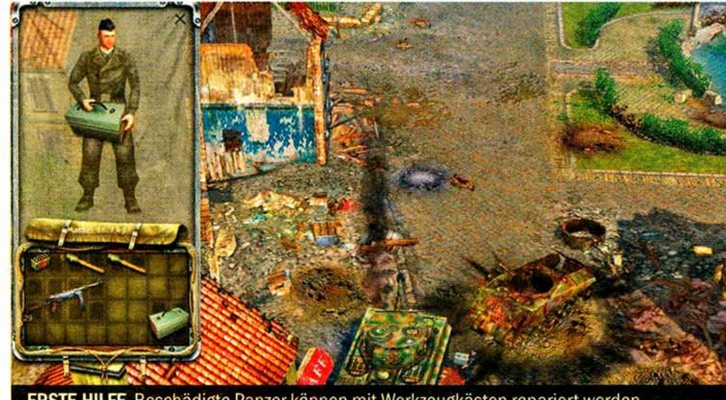


NADEL IM HEUHAUFEN Bei Gefallenen findet man im Inventar nur Munition – die Waffen sind auf dem Boden nur per Tab-Taste zu erkennen.

instand gesetzt und muss gegebenenfalls betankt und aufmunitioniert werden. Schließlich darf der Kommandant entscheiden, ob er gegnerischen Truppen mit Explosivgeschossen oder panzerbrechender Munition zu Leibe rückt – militärisches Mikromanagement par excellence. Selbst wenn sich ein Panzer als irreparabel erweist, darf die Infanterie plündern: Mit einem eingesammelten Bord-MG lässt sich leicht Angst und Schrecken unter der Feindesschar verbreiten. Aus der Handlungsvielfalt und dem Mini-Ressourcenmanagement ergeben sich derweil interessante taktische Optionen: Abhängig davon, welche Strecke man mit einem Fahrzeug zum Zielpunkt zurücklegt, verändert sich je nach Bedarf an Munition und Treibstoff der Missionsablauf. Obwohl das Spielkonzept mit seinen zahlreichen taktischen Alternativen **Commandos**-ähnlich wirkt, haben die Entwickler auf die vom Eidos-Titel bekannten Sichtkegel verzichtet. Damit erhält der Spielablauf durchaus zeitweise frustrierende Trial&Error-Phasen, bei denen man ein Gefühl dafür entwickeln muss, wann man vom Feind entdeckt wird. Noch dazu reagieren die Gegner in der Regel durchaus intelligent. Das heißt, die Kunde von Ihrem Eintreffen auf dem Schlachtfeld verbreitet sich schnell und feindliche Infanterie verschanzt sich hinter Mauern und Bodenwellen. Ungleich tumber reagieren die eigenen Recken, wenn sie der Feldherr nach Echtzeitstrategie-Manier in Position klickt: Da rennt der eigene Korporal schon mal Hals über Kopf in den Streubereich eines feindlichen MG-Nests oder tappt frohgemut in einen vollbesetzten Schützengraben. Steuerungstechnische Filigranarbeit leistet man daher mit der Direktsteuerung. Bei gedrückter „Strg"-Taste



VOLLE WUCHT Ein Volltreffer kann Selbstfahrlafetten wie diesen M7 Priest sogar umwerfen.



ERSTE HILFE Beschädigte Panzer können mit Werkzeugkästen repariert werden.

Erdbeben

Nahezu alle Objekte können in Soldiers zerstört werden, was Marschrouten und Schussfelder komplett verändern kann.



SCHUSSFELD Mit gezieltem Beschuss lassen sich Gebäude abtragen – so können neue Schussfelder für Panzer entstehen.



MAUERBLÜMCHEN Mit Panzern können Mauern eingerissen werden. Damit werden neue Marschrouten für nachfolgende Infanterie geschaffen.



ABRISSBIRNE Panzer sind in der Lage, Bäume, Zäune und Häuser niederzuwalzen – erst Panzersperren stoppen die Kettenfahrzeuge.

lassen sich Einheiten per Pfeiltasten präzise in Stellung bringen. Im Gegensatz zu **Commandos** kann man bei ausreichender Vorbereitung und Bewaffnung durchaus einen Schusswechsel riskieren.

Ein besonderes Schmankerl ist die neu entwickelte Eclipse-Engine sowohl in puncto Grafik als auch von der Funktionalität her. Zwar lässt sich die Perspektive nur in zwei Stufen zoomen, aber selbst in der geringeren Detailstufe meint man fast noch das Reifenprofil von den Jeeps erkennen zu können. Dazu kommt ein ganzes Sammelsurium an spektakulären Spezialeffekten: Bei Volltreffern fliegen Fahrzeugteile in hohem Bogen durch die Gegend; Gebäude lassen sich gezielt beschießen; selbst einzeln anvisierte Fensterscheiben gehen scheppernd zu Bruch. Die Detailverliebtheit geht sogar so weit, dass man vorwitzig aus einem Schützengraben hervorlugenden Gegnern den Stahlhelm vom Kopf schießen kann. Währenddessen leistet die Engine mehr, als „nur" zum prächtigen, stimmungsvollen Spielambiente beizutragen. Da man feindliche Panzer per Direktsteuerung gezielt beschießen darf, entscheidet der Feldherr, ob ein Tank durch Beschuss der Ketten lahm gelegt wird oder die Kanone durch Turmtreffer beschädigt werden soll. Weiterhin erlaubt es die Engine, nahezu jedes Objekt auf dem Schlachtfeld zu zerstören und so das Gelände innerhalb der jeweiligen Mission ganz entscheidend zu verändern. Panzer können beispielsweise Gebäude zum Einsturz bringen, sodass sich komplett neue Schussfelder ergeben; oder aber ein Panzer durchbricht eine Mauer und schafft dadurch neue Marschwege für nachrückende Infanterie. Dabei grenzt die Detailfreude der Designer fast schon an Besessenheit. Zwar kann ein oben offener Schützenwagen ebenso wie ein geschlossener Kampfpanzer Mauern zum Einsturz bringen, aber herunterfallende Gebäudeteile können die Mannschaft eines solchen Fahrzeugs durchaus ernsthaft verletzen.

> Die Detailverliebtheit geht so weit, dass man vorwitzig hervorlugenden Gegnern den Stahlhelm vom Kopf schießen kann.

Die einzigartige Mischung aus Taktik- und Action-Komponenten bei **Soldiers** erweist sich zusammen mit der grandiosen Grafik und der Detailverliebtheit als echtes Suchtmittel – auch wenn einige Missionen aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrads und dem Zwang, die Missionen auf gut Glück auszuprobieren, frusten. Auch wer **Codename: Panzers**, **D-Day** oder **Blitzkrieg** bereits hat, kommt an **Soldiers** nicht vorbei. (ch)



FRONTALANGRIFF Gegen eine mit PAK gesicherte Stellung hat selbst ein T34 keine Chance. Die Stellungen müssen mit Infanterie ausgeschaltet werden.



FLIEGERALARM Gegen Jagdbomber haben selbst Tiger-Kampfpanzer keine Chance – der Kommandant sucht Sichtschutz in einer Scheune.

IM WETTBEWERB

	D-DAY TEST IN PCG 09/04	 CODENAME: PANZERS TEST IN PCG 07/04	SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II TEST IN PCG 09/04
TECHNIK	**GUT** (83%)	**SEHR GUT** (91%)	**SEHR GUT** (94%)
	+ Exakt nachgebaute Fahrzeuge + Frankreich-Szenario bringt hübschere Umgebung – Fußsoldaten recht kantig – Fehlerhafte Sprachausgabe	+ Liebevoll gestaltete Karten + Herausragende Spezialeffekte + Hoher Detailgrad selbst bei Flugzeugen – Leichte Schwächen in der KI – Keine echten Formationsbefehle	+ Ausgezeichnete NPC-Animationen + Keine Wegfindungsprobleme + Spektakuläre Spezialeffekte + Stimmungsvolle Lichteffekte bei Nacht + Glaubwürdige KI
ATMOSPHÄRE	**AUSREICHEND** (69%)	**SEHR GUT** (90%)	**GUT** (88%)
	+ Veteranen-Interviews und Filmclips + Historische Authentizität – Reine Aneinanderreihung der Missionen – Wenig Identifikationsmöglichkeiten mangels Helden im Spiel	+ Professionelle Synchronisation + Raumfüllende Kampfgeräusche + Massenweise Zwischensequenzen + Durchdachte Hintergrundgeschichte + Interessant gestaltete Charaktere	+ Stimmungsvoller Soundtrack + Hoher Detailgrad in der Leveldarstellung + Glaubwürdige Darstellung der Fahrzeuge – Z. T. peinliche Übersetzungsfehler – Unpassende Sprachausgabe
SPIELDESIGN	**GUT** (83%)	**GUT** (83%)	**GUT** (83%)
	+ Didaktisch gutes Tutorial + Gutes Fahrzeug-Besatzungssystem + Abwechslung bei den Aufgabenstellungen – Schwächen in der KI – Kein Erfahrungspunkte-System	+ Kaum Trial&Error-Missionen + Hervorragend balancierte Schwierigkeit + Umfassendes, logisches Tutorial – Schnelle Tastatursteuerung – Schwächen in der KI	+ Voll veränderbares Terrain + Spannender Missionsaufbau + Hohe Spieltiefe durch Mikromanagement – Viele Trial&Error-Missionen – Extrem steile Lernkurve
MULTIPLAYER	**GUT** (85%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**GUT** (86%)
	+ Drei Spielvarianten + Eigener Missions-Editor + Truppenaufbau möglich – Max. 40 Zeichen – Max. 40 Zeichen	+ Viele Karten und Spiel-Modi + Kooperative Missionen möglich + Individueller Truppenaufbau möglich – Probleme bei der Wegfindung – Schwache Skirmish-KI	+ Präzise Direktsteuerung + Abwechslungsreiche Missionen + Viele taktische Optionen – Karten identisch mit Einzelspieler-Modus – Nur kooperativer Multiplayer-Modus
SPIELSPASS	**GUT** (80%)	**SEHR GUT** (93%)	**GUT** (86%)

MOTIVATIONSKURVE





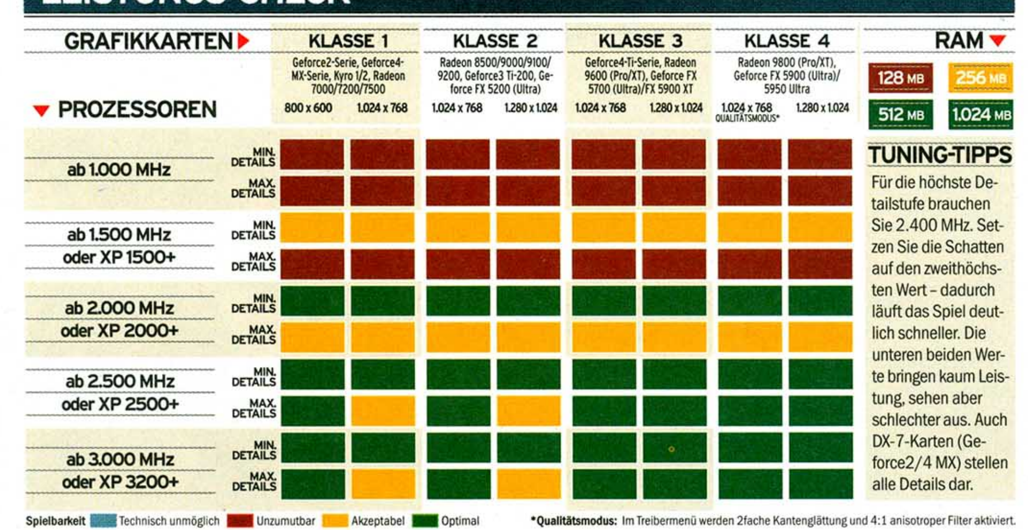
1 Zu Beginn zehrt der Schwierigkeitsgrad selbst in der leichtesten Stufe an den Nerven. Das Trial&Error-Prinzip erfordert häufiges Laden von Spielständen.

2 Der Spieler wird immer wieder mit grafischen Leckerbissen motiviert; die Vielzahl an taktischen Elementen und Handlungsmöglichkeiten wird erlernt.

3 Immer wieder drücken das scheinbare Zufallsprinzip und mangelnde strategische Planbarkeit die Motivation – doch die brillante Grafik treibt zum Weiterspielen an.

4 Nach 20 Stunden gewöhnt man sich an das Spielprinzip: Erfolge stellen sich schneller ein. Die Aussicht, neue spektakuläre Spielumgebungen zu erkunden, motiviert endlich enorm.

LEISTUNGS-CHECK



Spielbarkeit: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

CODEMASTERS
ERHÄLTLICH/CA. € 50,-

CHRISTOPH HOLOWATY



„Wer eine gewisse Frustrationstoleranz mitbringt, wird Soldiers lieben."

Soldiers gehört zur Grafik-Referenz der Taktikspiele: Alleine schon die Aussicht, das nächste Schlachtfeld erkunden zu können, hält den Feldherren bei der Stange. Dennoch ist **Soldiers** nicht frei von ärgerlichen Fehlern. Am schwerwiegendsten trifft den Spieler das Trial&Error-Prinzip, das allen Missionen zugrunde liegt. Wenigstens verfügen die eigenen Truppen aber nun über so viel Feuerkraft, dass sich auch vom Feind entdeckte Infanteristen noch wehren können. Die bislang unerreichte Handlungsvielfalt mit dem Mini-Ressourcenmodell und natürlich die atmosphärische Präsentation machen **Soldiers** zum Pflichttitel für fortgeschrittene Taktik-Tüftler.

DIRK GOODING



„Spielspaß mit Spätzünder: Soldiers ist definitiv nichts für Anfänger."

Ohne Zweifel ist **Soldiers** ein gefundenes Fressen für frustrationsresistente Taktiker, die sich von einem sehr hohen Schwierigkeitsgrad nicht abschrecken lassen. Das liegt natürlich auch an der grandiosen grafischen Inszenierung mit Bombast-Explosionen und hohem Schlachtfeld-Detailgrad. Die extrem steile Lernkurve verhindert aber schnelle Erfolgserlebnisse in frühen Spielstadien und frustriert Einsteiger. Nach einigen teils qualvollen Stunden erschließt sich dann jedoch die Faszination. Jede Mission steht für ein bis drei Stunden packende Unterhaltung – also genug Spielspaß fürs Geld.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Best Way
Studionote: -
Publisher: Codemasters
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene und Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.600 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Enorme spielerische Tiefe
+ Abwechslungsreiches Missionsdesign
+ Brillante, sehr detaillierte Grafik
– Sehr steile Lernkurve, nichts für Anfänger
– Fehlerhafte oder fehlende Lokalisierung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
86	GRAFIK	SEHR GUT (94)
	SOUND	BEFRIEDIGEND (70)
	STEUERUNG	GUT (84)
	MEHRSPIELER	GUT (86)



Besieger

Besieger belagert die prunkvolle Strategie-Festung von Genre-König Warcraft 3 und würde so gerne mitmischen im Adelshaus. Daraus wird aber leider nichts.

Kaum ist die Katze aus dem Haus, tanzen die Mäuse auf dem Tisch. Das muss auch der tapfere Kriegsherr Konin feststellen, als er eines Tages mit seinem Heer zu großen Heldentaten aufbricht. Seine Schwester Marah nutzt die Abwesenheit des Brüderchens nämlich zum Ausleben ihrer Weltherrschaftspläne und lässt damit das gesamte globale Gefüge wie ein Kartenhaus zusammenbrechen. Das wiederum finden die Wikinger gemein und schicken den rotbärtigen Axtschwinger Barmalay auf die Suche nach Thors Hammer, der alles wieder ins Lot bringen soll.

Auf ein langes Leben

Die Hintergrundgeschichte von **Besieger** kommt ebenso unspektakulär daher wie das Spiel selbst. Alles hat man irgendwo schon einmal gesehen. Ein bisschen **Warcraft 3**, eine Spur **Stronghold**, etwas **Cossacks** – und das alles verpackt in eine mittelalterliche Sagenwelt. Durch selbige kämpft sich der Spieler in insgesamt zwei Kampagnen mit zwölf Missionen. Ähnlich wie in **Warcraft 3** spielen Helden dabei eine tragende Rolle: Neben den Hauptfiguren Barmalay und Konin schlagen sich im Verlauf des Feldzugs weitere Heroen auf Ihre Seite. Etwa der muskelbepackte Troll Oscar, der mit seinem Morgenstern heranstürmenden Feinden den Garaus macht. Die Helden aus zweiter Reihe dürfen im Gegensatz zu Barmalay und Konin übrigens ungestraft verheizt werden; sterben diese beiden nämlich den Bildschirmtod, ist das Spiel verloren. Allerdings lohnt es sich, fürsorglich mit Helden und normalen Truppen umzugehen, denn alle Kämpfer gewinnen auf dem Schlachtfeld an Erfahrung, die sich in erhöhten Rüstungs- und Angriffswerten niederschlägt. Ein zusätzlicher Anreiz: In die meisten Missionen dürfen Sie Truppen aus der vorher geschlagenen Schlacht mitnehmen.

Umschulungsmaßnahme

Um jedoch erst einmal Truppen zu haben, die an Erfahrung gewinnen können, kommen Sie auch in **Besieger** nicht am Basenbau vorbei. Wie in Blizzards **Warcraft**-Reihe zimmern Sie dazu zunächst einmal Wohnhäuser auf den Baugrund, die fortan eine bestimmte Anzahl Arbeiter „produzieren"; diese wiederum lässt sich durch spätere Upgrades erhöhen. Die Mädchen für alles schicken Sie dann zum Abbau von Holz, Stein und Eisen.

Bärtiger Haudegen

Kriegsheld Barmalay wird von den Wikingern ausgesandt, um Thors Hammer zu beschaffen, der Marahs Pläne durchkreuzen soll.

Die Mehrspieler-Modi im Überblick

Bis zu neun Spieler toben sich in vier Spieltypen so richtig aus.

DEATHMATCH

BELAGERUNG



ARTEFAKT



SCHLACHTEN



Deathmatch Der Klassiker: Bis zu neun Spieler kämpfen jeder gegen jeden, bis nur noch einer übrig ist

Artefakt Eine Art Capture the Flag: Wird das eigene Artefakt aus der Basis gestohlen, ist das Spiel verloren.

Belagerung Über einen einstellbaren Zeitraum muss ein Spieler eine vorgegebene Festung halten und ein anderer diese erobern.

Schlachten Basenbau gibt's hier nicht. Mit einer festen Anzahl Truppen treten die Spieler gegeneinander an.



OHNE BASIS Söldner-Einsätze gilt es auch zu erledigen.



RICHTIG AUFGESTELLT Die Bogenschützen geben Rückendeckung.

Sind genügend Rohstoffe gesammelt, kann der Ertrag durch den Bau von Sägewerken oder Steinmetzen weiter gesteigert werden, bevor es ans Errichten von Militärgebäuden geht.

Ihre Armee können Sie leider nicht in einem einzelnen Gebäude ausbilden, sondern Sie ziehen für jeden Truppentyp eine separate Ausbildungsstätte hoch.

Wie in **American Conquest** oder auch **Battle Realms** kommandieren Sie untätige Arbeiter zu Fortbildungsmaßnahmen ab und erhalten nach kurzer Wartezeit fertig ausgebildete Speerwerfer, Berserker oder Rammbockfahrer.

Schlachtenbummler

Ihre Armee kommt dann recht schnell zum Einsatz, denn auf Gegenwehr müssen Sie nie lange warten. Entwickler Primal Software (**The I of the Dragon**) hält sich bei der Steuerung an Genre-Standards. So können Sie Truppen gruppieren, Angriffe erzwingen und Formationen zuweisen. Letzteres ist besonders wichtig, da die Massenschlachten von **Besieger** dank Klümpchenbildung von Pixel-Pikenieren und -Kameraden extrem unübersichtlich sind. Deshalb sollten Ihre Mannen vorher gut aufgestellt sein. Ein Minimum an Übersicht gewinnt **Besieger** durch die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit in mehreren Stufen zu drosseln oder ganz zu pausieren – Befehle können Sie dabei jederzeit ausgeben. Trotzdem haben die Scharmützel mit Taktik nicht allzu viel gemein; eine Übermacht ist stets die beste Siegversicherung. Mehr Spaß machen da die Belagerungsschlachten, in denen **Besieger** (engl.: Belagerer) seinem Namen alle Ehre macht. Wenn Sie mit Rammböcken Burgtore knacken, kommt beinahe **Herr der Ringe**-Feeling auf. Allerdings war auch das alles schon in **Stronghold** zu sehen.

So geht's nicht

Zu bekanntem Spielablauf gesellen sich technische Unzulänglichkeiten. Die Grafik liegt mit kargen Grastapeten und hakeligen Animationen deutlich unter **Warcraft 3**-Niveau und der KI macht die Wegfindung schwer zu schaffen. Da watscheln selbst formierte Truppen im Gänsemarsch hintereinander her. Und treffen Vehikel aufeinander, ist der Zusammenstoß ebenso vorprogrammiert wie minutenlanges Rangieren. Mit all diesen Mängeln scheitert Besieger an der reichlich vorhandenen Konkurrenz. (db)



BESIEGER
CA. € 35,-
ERHÄLTLICH

DAVID BERGMANN



„Besieger hat prominente Vorbilder, jedoch zu wenig eigene Ideen."

Besieger ist eines jener Spiele, die am laufenden Band Déjà-vus verursachen. Fast alles hat man schon einmal irgendwo gesehen, und das dann meistens auch noch besser umgesetzt. Dabei kann **Besieger** eines richtig gut: Spannende Belagerungsschlachten. Die machen Spaß, sind fordernd und nicht ganz so zäh wie etwa in **Stronghold**. Auf der anderen Seite ist die KI mitunter katastrophal schlecht, die immer gleichen Zerstörungsmissionen auf Dauer langweilig und die Grafik mit tristen Texturen und Landschaften alles andere als zeitgemäß. Allenfalls ausdauernde Echtzeit-Strategen riskieren einen Blick.

RÜDIGER STEIDLE



„Besieger wird seine Fans finden."

Zugegeben, die Einzelspielerkampagnen sind wenig spektakulär und hinken der abwechslungsreicheren Konkurrenz hinterher. Dafür hat mich der Mehrspieler-Modus wirklich angenehm überrascht. Vor allem die Belagerungsschlachten gab es in dieser Form nur selten zu sehen. Aber auch hier bin ich vor den Dummheiten der künstlichen Intelligenz nicht sicher – so eine schlechte Wegfindung darf heutzutage einfach nicht mehr passieren. **Besieger** wird wohl seine Fans finden, ist aber weit davon entfernt, Genre-Größen wie **Warcraft 3** den Rang abzulaufen. Die sehen besser aus und haben eine große Fangemeinde.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Primal Software
Studionote: Ausreichend
Publisher: Dreamcatcher Games
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/9/9
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

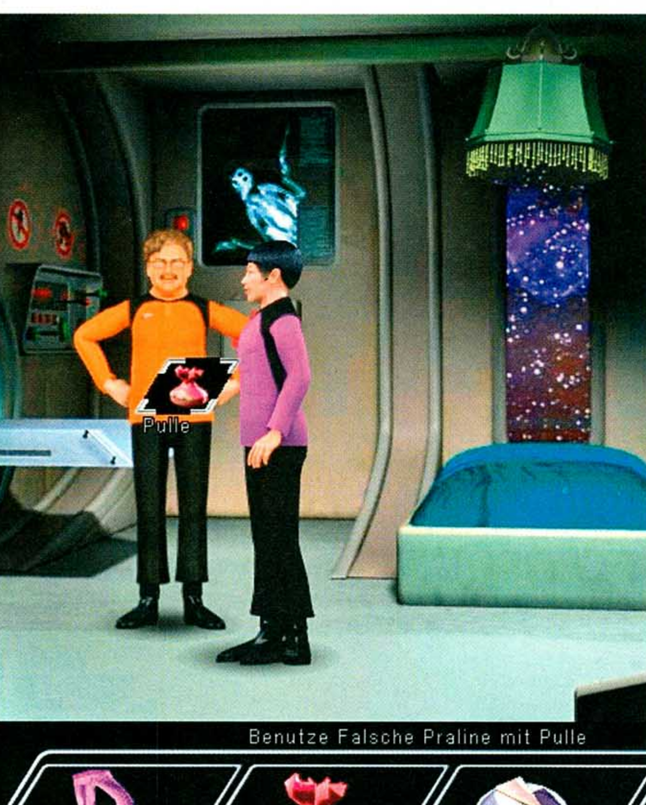
PRO UND CONTRA

- + Spannende Belagerungsschlachten
- + Einheiten gewinnen an Erfahrung
- − Grobe KI-Schnitzer
- − Unübersichtliche Schlachten
- − Unspektakuläre Präsentation

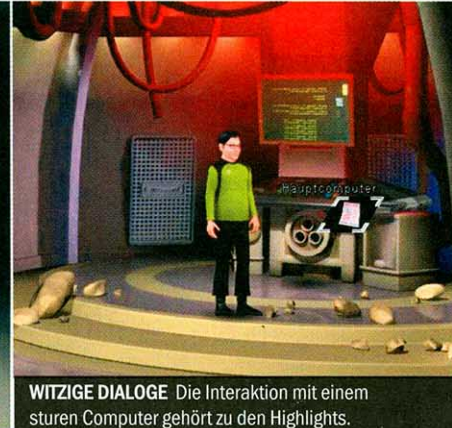
PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
68	GRAFIK	Befriedigend (72)
	SOUND	Ausreichend (67)
	STEUERUNG	Gut (80)
	MEHRSPIELER	Befriedigend (78)





DROLLIGE FIGUREN Pulle, der Schiffsarzt, strapaziert mit seinem bayerischen Dialekt die Lachmuskeln.



WITZIGE DIALOGE Die Interaktion mit einem sturen Computer gehört zu den Highlights.



ROLLENWECHSEL In Kapitel 2 schlüpfen Sie in die Uniform des Kapitäns: Kork sucht eine Keycard.

(T)raumschiff Surprise

Überraschung: Das Point&Click-Adventure zum Bully-Blödelfilm ist für die Lachmuskeln entwickelt worden, nicht des schnellen Geldes wegen.

Blödel-Darsteller

Til Schweiger als Rock und Anja Kling als Königin Metapha – beide parodieren im Film bekannte Star-Wars-Figuren.



Waikiki-Tänze und Käsesahnetorten, Schwachsinn und Schwulen-Klischees – darum geht es in **(T)raumschiff Surprise**. Die Rahmenbedingungen liefern **Star Trek** und **Star Wars**. Die Surprise schwirrt durch den Weltraum, prall gefüllt mit einer Spaßmacher-Crew: Käpt'n Kork, Mr. Spuck, Schrotty und Pulle nehmen darin den Kampf gegen Bösewicht Jens Maul auf, der die Erde vernichten will. Die Guten spielen Sie abwechselnd in sechs Kapiteln; den Anfang macht Mr. Spuck, dessen Stimme Bully spricht. Mit der Maus steuern Sie Spucky, wie ihn seine Kumpels nennen, durch die Surprise und sammeln Utensilien für einen Hawaii-Tanz ein: ein Röckchen und ein Kettchen beispielsweise. Diese Dinge kriegen Sie nach absurden Unterhaltungen mit der Besatzung und nach Rätseln, mit denen auch Einsteiger gut zurechtkommen. Sie stupsen etwa Pulles Hängelampe an, damit ihr Besitzer seekrank wird und das Zimmer verlässt, das Sie daraufhin ungestört durchsuchen. Sind alle Kleidungsstücke beisammen, folgen Minispiele zum Kapitelabschluss: Richtige Taste im richtigen Augenblick drücken – erfahrene Spieler werden kurz schmunzeln und sich dann freuen, wenn das Spiel endlich in den zweiten Akt übergeht. Denn im Adventure-Modus liegen die Stärken von **(T)raumschiff Surprise**: Bully-Dialoge, wunderbar intoniert von den Originalschauspielern, lassen authentisches Flair aufkommen. Damit Ihnen das Lachen nicht im Halse stecken bleibt, sollten Sie allerdings den schrägen Bullyparaden-Humor mögen. (tw)



(T)RAUMSCHIFF SURPRISE
CA. € 25,-
22.07.2004

THOMAS WEISS



Bully-Humor in einem erstaunlich sympathischen Lizenzspiel.

„Ich mag nie wieder ein Spiel zu einem meiner Filme!", soll Bully nach der PC-Umsetzung zu **Der Schuh des Manitu** gesagt haben. Gut, dass er mit sich reden ließ: **(T)raumschiff Surprise** bewegt sich fernab vom üblichen Lizenzmüll. Adventure- und Bully-Fans werden die alberne Zeitreise-Geschichte gern verfolgen, sich über nachvollziehbare Rätsel freuen und die liebevoll vorgetragenen Dialoge genießen. Dass der Spaß für Könner nach fünf Stunden vorbei ist, stört mich bei dem Preis wenig.

DAVID BERGMANN



Särrrvussss: Keine Meisterleistung, aber die perfekte Ergänzung zum Film.

Klar, mit den Adventure-Klassikern kann es **(T)raumschiff Surprise** nicht aufnehmen, die sind zwei Köpfe größer. Auch die Grafik des Spiels hat ihre Macken: Spielfiguren bewegen sich zeitweise abgehackt wie in einem Stummfilm oder verdecken Gegenstände. Und die Minispiele beleidigen mich in meiner Ehre als Spieleprofi! Doch vom Bully-Charme, von den ordentlichen Rätseln und den drolligen Charakteren lenken diese Detailmängel nur geringfügig ab. Bully-kompatible Adventure-Fans greifen zu.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Phenomedia
Studionote: Befriedigend
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 1.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Originalsprecher
- + Echter Bully-Humor
- + Ordentliche Rätsel
- − Langweilige Minispiele
- − Abgehackte Animationen

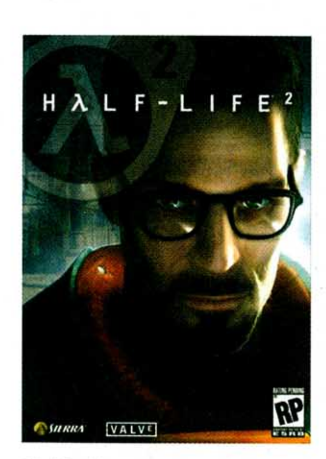
PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
74	GRAFIK	Ausreichend (65)
	SOUND	Gut (85)
	STEUERUNG	Befriedigend (70)
	MEHRSPIELER	Nicht vorhanden

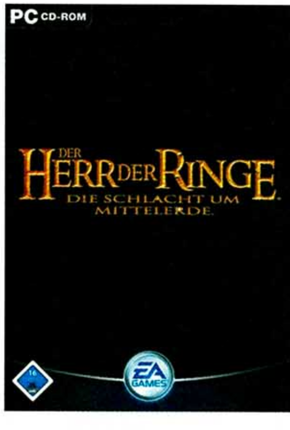


Die Qual der Prämien-Wahl

Schnell entscheiden und zugreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



Half-Life 2
Sie wollen wirklich noch etwas über dieses Spiel und den wohl bekanntesten Brillenträger hören? **Half-Life 2** ist der Shooter, der den Benchmark für das gesamte Genre setzt. Hier paart sich technische Brillanz dank herausragender Grafik und ultra-realistischer Spielphysik mit Spielspaß pur. Erscheinungsdatum: September 2004. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.
Prämien-Nr.: 002396



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Ein Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative. Begleiten Sie Aragorn, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie berühmt-berüchtigte Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und seien Sie dabei, wenn die riesigen Ents auf Hunderte von Orks treffen. Erscheinungsdatum: November 2004.
Prämien-Nr.: 002545



Die Sims 2
Feuerwehrmann oder Wissenschaftlerin? Penthouse oder Reihenhäuschen? Großfamilie oder Single-Bude? Freuen Sie sich auf das Spiel der unbegrenzten (Un-)Möglichkeiten, die Fortsetzung zum erfolgreichsten PC-Spiel aller Zeiten – und verfolgen Sie die Entwicklung Ihrer Sims von der Wiege bis ins hohe Alter. Erscheinungsdatum: 16. September 2004.
Prämien-Nr.: 002546



Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD. (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD. **WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!** (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM. (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämien-Nr.

* bei Half Life 2: Ausweiskopie zum Nachweis der Volljährigkeit des Prämienempfängers erforderlich

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

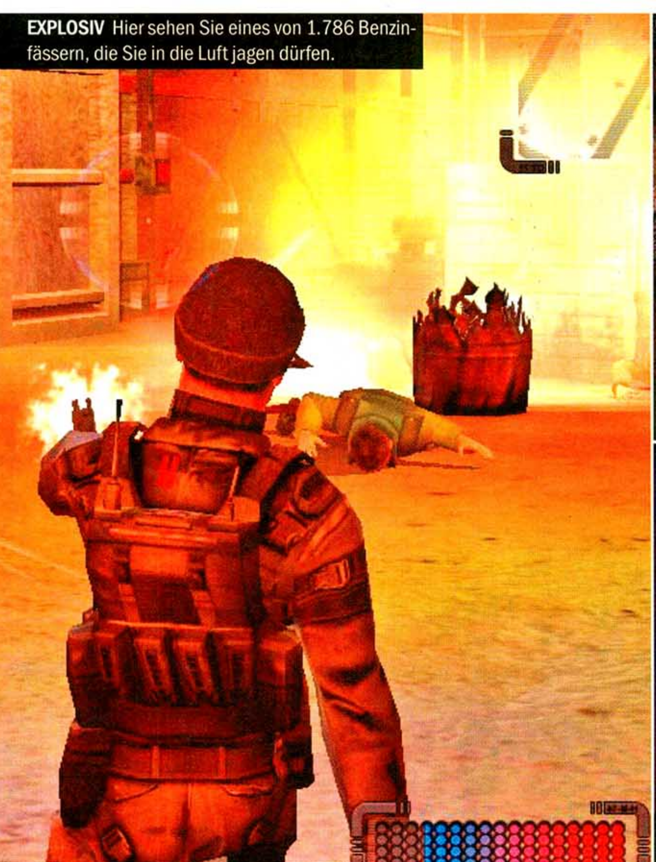
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG 24 06


EXPLOSIV Hier sehen Sie eines von 1.786 Benzinfässern, die Sie in die Luft jagen dürfen.


KURZSICHTIG Die Standard-Iso-Ansicht ist alles andere als übersichtlich.


TROTTEL Anstatt uns unter Beschuss zu nehmen, läuft uns diese Wache lieber über den Haufen.

Gorky Zero

Splinter Cell für Genügsame: Beim polnischen Schleich-Shooter Gorky Zero kämpfen Sie sich durch ein russisches Forschungslabor.

Alarm bei der Europäischen Union: Die russische Sekte „Bruderschaft der Erlösung" verwandelt unschuldige Menschen per Gehirnwäsche in willenlose Roboter, die Terror-Anschläge auf der ganzen Welt ausüben sollen. Um dem Treiben ein Ende zu setzen, beauftragt die EU ein geheimes Sondereinsatzkommando mit der Aufklärung dieses Falles. Und das sind Sie – in Person des Einzelkämpfers Cole Sullivan, der bereits im Vorgänger **Gorky 17** seinen Mann stand.

Fisher light

Nach dem unsauber synchronisierten Intro finden Sie sich auch schon mit Ihrem Sam-Fisher-Verschnitt vor den verschlossenen Toren einer alten Lagerhalle wieder. **Gorky Zero** spielt sich aus einer nicht immer übersichtlichen Iso-Perspektive. Alternativ können Sie in den lahmen Schleich-Modus wechseln, bei dem Sie Ihrem Protagonisten über die Schulter spähen. Wie bei **Splinter Cell** oder **Thief** geht es nicht darum, wahllos Unmengen an Feinden durch Schusswaffengebrauch um die Ecke zu bringen, sondern Sie sollten tunlichst taktisch klug und möglichst unbemerkt vorgehen. Zwar führen Sie auch eine Pistole mit sich, geschickter ist es jedoch, die Gegner lautlos per Elektroschocker oder Messer aus dem Weg zu räumen. Wenn Cole Sullivan nicht gerade durch die Gegend schleicht, hackt er wie sein Vorbild Sam Fisher Computer oder kraxelt durch Lüftungsschächte, um Gegnern aus dem Weg zu gehen, was allerdings nur selten nötig ist, denn die feindlichen Wachen sind größtenteils strunzdoof. Oft rennen sie in die falsche Richtung oder bleiben an irgendwelchen Kisten hängen.

Billige Rätsel

Im höchsten von drei Schwierigkeitsgraden ist **Gorky Zero** dennoch ganz schön vertrackt, was jedoch mehr an den Gegner-Horden liegt, die über Sie herfallen, als an den mäßigen und immer gleichen Rätseln. Der düsteren und klotzigen Grafik mit ihren zuckeligen Animationen merkt man an, dass **Gorky Zero** schon vor einigen Monaten in Osteuropa erschienen ist. Unter der wenig übersichtlichen Optik leidet auch die Steuerung. Das exakte Anwählen von weiter entfernten Zielen gestaltet sich schwierig und bei Messer-Attacken pikst Cole Sullivan auffallend oft daneben. (cs)



GORKY ZERO: BEYOND HONOR
CA. € 30,-
30.07.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG


„Was für ein ‚Ge-Gorky': Schleich dich, Cole Sullivan!"

Gorky Zero ist nicht viel mehr als eine genauso dreiste wie billige **Splinter Cell**-Kopie, die dem technischen Standard – wie schon der Vorgänger **Gorky 17** – um mindestens zwei Jahre hinterherhinkt. Für den bereits in der Entwicklung befindlichen dritten Teil, **Aurora Watching**, stehen auf meinem Wunschzettel ganz oben: bessere und übersichtlichere Grafik, abwechslungsreichere Missionen, anspruchsvollere Rätsel und eine durchdachtere Steuerung. In dieser Form hat die **Gorky**-Serie nämlich keine Zukunft.

DAVID BERGMANN


„Innovationsarmer Splinter-Cell-Klon, den keiner braucht."

Steht das „Zero" im Spieletitel für den Innovationsgrad? Vermutlich. Denn ein derart uninspirierter, billiger und technisch völlig veralteter Sam-Fisher-Klon ist mir bisher zum Glück noch nicht untergekommen. Geben Sie lieber zehn Euro mehr für das um Längen spaßigere und in allen spielerischen Belangen bessere Original aus. Wer schon den Vorgänger **Gorky 17** klasse fand, kann natürlich gerne zuschlagen. Besser ist **Gorky Zero** allemal. Das ist allerdings auch kein großes Kunststück.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Metropolis Software
Studionote: Befriedigend
Publisher: Jowood
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 400 MHz, 128 MByte RAM, Klasse 1
Spielbar: 800 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Optimum: 1,5 GHz, 512 MByte RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Spannende Story
- − Schwache Grafik
- − Dumme Gegner
- − Ungenaue Steuerung
- − Irritierende Kameraführung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
59	GRAFIK	Ausreichend (61)
	SOUND	Ausreichend (63)
	STEUERUNG	Ausreichend (60)
	MEHRSPIELER	-





ALLES IM BLICK Produktionsmenü und Radar sind stets eingeblendet. Am oberen Bildrand können Sie Ihre Einheiten per Mausklick direkt anwählen.

PUNKTSIEG Im „Double Domination"-Modus muss ein Team zwei solcher Domination-Points 20 Sekunden lang besetzen.

BILLIG In der höchsten Zoomstufe zeigen sich die Schwächen der Grafik.

Arena Wars

Vorsicht, Suchtgefahr: Beim ebenso actionlastigen wie spaßigen Echtzeit-Strategiespiel Arena Wars liefern Sie sich mit bis zu acht Spielern spannende Online-Gefechte.

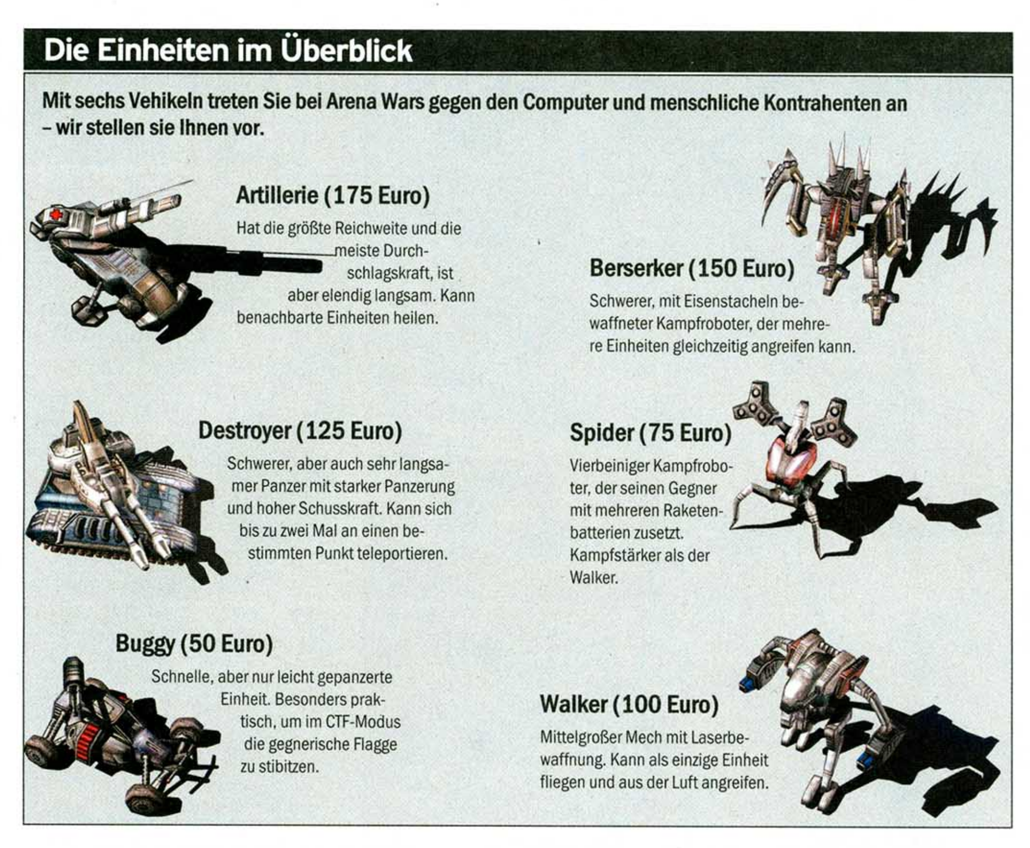
Kaum zu glauben, aber wahr: Hinter **Arena Wars** steckt mit Ex-Dream Entertainment ein Hannoveraner Entwicklerstudio mit gerade einmal vier Mitarbeitern, die den Titel komplett in Eigenregie entwickelt haben – Respekt! Die Ausgangssituation: Im Jahr 2137 haben normale Sportarten ausgedient – stattdessen kämpfen die besten Strategen der Welt mit Roboter-Armeen auf übersichtlichen Arealen um Ruhm, Ehre und verdammt viel Preisgeld. Tempo, Hinterlist und taktisches Geschick sind die Grundvoraussetzungen, um als Held Geschichte zu schreiben.

Voll die Action!

Das Spielprinzip der spaßigen Mixtur aus Action und Echtzeit-Strategie ist denkbar einfach: Bis zu acht Spieler treten in Teams im Netzwerk oder im Internet auf wenig abwechslungsreichen Iso-Karten in den drei Spiel-Modi „Capture the Flag", „Bombing Run" und „Double Domination" gegeneinander an. Beim erstgenannten Klassiker punktet der Spieler, der die gegnerische Fahne aus dessen Basis zu seiner transportiert. Wem es gelingt, im feindlichen Stützpunkt eine Sprengladung zu platzieren, erhält bei „Bombing Run" einen Punkt. Und im „Double Domination"-Modus müssen Sie zwei neutrale Domination-Points 20 Sekunden lang besetzen. Dass die Spielvarianten an gängige Team-Shooter wie **Unreal Tournament 2004 (dt.)** erinnern, ist kein Zufall, sondern Absicht. Im Gegensatz zu herkömmlichen Echtzeitstrategie-Titeln spielt sich **Arena Wars** nämlich um einiges schneller und actionreicher. Eine Partie dauert lediglich 5 bis 15 Minuten und fesselt von der ersten bis zur letzten Spielsekunde an den Monitor. Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler ein Startkapital von 1.000 Euro, das er in sechs unterschiedlich kampfstarke und schnelle Vehikel investieren kann. Der Buggy ist beispielsweise mit 50 Euro spottbillig und verdammt flott unterwegs, dafür aber nur leicht bewaffnet. Die schrecklich langsame Artillerie hingegen schlägt mit 175 Steinen zu Buche, bietet im Gegenzug aber auch die höchste Durchschlagskraft und Reichweite. Praktisch: Wenn eine Einheit im Eifer des Gefechts das Zeitliche segnet, wird Ihnen deren Neuwert auf Ihr Konto gutgeschrieben. Ein Mausklick auf das Icon am rechten Bildschirmrand genügt und wenige Augenblicke später rollt ein frischer Kampfkoloss von der Rampe Ihrer Basis. Ferner verfügt jedes Team über eine Werkstatt, in der Sie Ihre Einheiten upgraden und dadurch noch stärker machen können.

Den Feind im Blick

Etwas enttäuschend: die bunte, aber detailarme Optik von **Arena Wars**. Gerade in höheren Zoomstufen wirken die Einheiten und Bodentexturen wenig futuristisch. Vorteil des Magerkost-Looks: Auch auf älteren System läuft der actionreiche Genre-





WO IST DIE FAHNE? Bei Gefechten mit mehreren Spielern geht die Übersicht zeitweise verloren.

BOMBENSTIMMUNG Wer eine Bombe 20 Sekunden lang in der gegnerischen Basis ablegt, punktet.

Mix ohne nervige Ruckler. Dafür geht die Übersicht trotz stufenloser Zoom-Funktion und eines Radars bei Kämpfen mit mehreren Spielern oftmals flöten. Weniger problematisch ist die einfache Steuerung. Sie dirigieren Ihre Einheiten über die Karte oder greifen feindliche Truppen und Kraftwerke an. Letztgenannte spielen eine wichtige Rolle: Wird eines zerstört, so fallen sowohl Radar als auch Produktionsstätte aus. Zudem können Sie in jedem Kampf bis zu 16 nützliche Power-ups einsammeln, die Ihre Fahrzeuge schneller oder unsichtbar machen oder gar den Bildschirm des Gegners einfrieren. Besonders spaßig: Mit Freund und Feind können Sie während der Netzwerk-Schlachten via Chat oder Voice-Übertragung plaudern – und wer eine Webcam besitzt, kann sein Konterfei sogar direkt ins Spiel integrieren.

Motivationsmangel

Neben dem Multiplayer-Modus bietet **Arena Wars** außer einem sinnvollen Tutorial auch eine Einzelspieler-Kampagne mit über 60 Missionen. Der Schwierigkeitsgrad reicht dabei von „Viel zu einfach" bis „Unfair schwer". Die Cleverness der Computergegner ist zufriedenstellend, aber nicht überragend. Oftmals lassen die PC-Feldherren nur wenige oder sehr schwache Einheiten zur Verteidigung ihrer Basis zurück oder greifen im Verbund immer auf dem gleichen Weg an. Der knackige Schwierigkeitsgrad im weiteren Spielverlauf resultiert eher aus der unglaublichen Geschwindigkeit, mit der die KI-Gegner vorgehen, als aus deren Intelligenz. Ein Problem haben sowohl Einzel- als auch Mehrspieler-Modus von **Arena Wars**: Auf Dauer mangelt es dem Spiel an Abwechslung. Die (Online-)Gefechte bringen zwar eine Menge Laune und machen teilweise sogar süchtig, doch langfristig fehlt es an Kurzweil. Es gibt von Beginn an nur sechs Einheiten, keine Bau-Optionen oder sonstige Specials, die man im Laufe der Zeit freischalten kann. Diesen Mangel an Langzeitmotivation hat wohl auch Vertriebspartner Take 2 erkannt und stellt den spaßigen Genre-Mix deshalb für den fairen Preis von unter 30 Euro in die Läden. (cs)



ARENA WARS
CA. € 30,- ERHÄLTLICH

CHRISTIAN SAUERTEIG



Schnell und actionreich: Arena Wars ist die Spiele-Sommer-Überraschung

Vergessen Sie Hornbach! Wenn es irgendwo wirklich immer was zu tun gibt, dann bei **Arena Wars**. Wer sich bei diesem temporeichen Taktik-Geheimtipp auch nur einen Augenblick gemütlich zurücklehnt, hat verloren: Power-ups einsammeln, Einheiten produzieren, Gegner angreifen, Flaggen stehlen, Bomben legen oder das feindliche Kraftwerk zerstören – hier ist von der ersten bis zur letzten Spielsekunde Action pur angesagt. Und das macht eine Menge Laune – wenn nicht gar süchtig! Wer allerdings einen Optionsriesen mit monatelanger Langzeitmotivation sucht, ist bei **Arena Wars** jedoch an der falschen Adresse.

DAVID BERGMANN



An diesem Spiel sollen nur vier Leute gewerkelt haben? Kaum zu glauben!

Wenn Spiele in Stress und Arbeit ausarten, vergeht mir meistens der Spaß – bei **Arena Wars** ist das anders. Das schnelle und einfache Spielprinzip ist geradezu genial und bringt mit mehreren Leuten im Netzwerk oder Internet reichlich Spaß. Was man vom langatmigen Einzelspieler-Modus nur bedingt behaupten kann. Hier kommt mangels Abwechslung zu schnell Langeweile auf. Mehr Einheiten, variantenreichere Karten und eine bessere Optik hätten **Arena Wars** generell nicht geschadet. Mein Favorit ist die Webcam-Funktion mit den verdatterten Blicken meiner mir meist unterlegenen Gegner.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: ExDream
Studionote: –
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 1,3 GHz, 512 MByte RAM, Klasse 2
Optimum: 2,0 GHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Einfaches Spielprinzip
- + Durchdachte Steuerung
- + Spannende Mehrspieler-Duelle
- − Mäßige Grafik
- − Auf Dauer wenig abwechslungsreich

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
78	GRAFIK	Befriedigend (70)
	SOUND	Befriedigend (73)
	STEUERUNG	Befriedigend (77)
	EINZELSPIELER	Befriedigend (70)



FREIZEITSPORT Statt muskelbepackter Soldaten oder Roboter kämpfen in Gotcha stinknormale Jugendliche in hipper Kleidung.

Gotcha

Oh Schreck, ein Fleck: Im Counter-Strike-Konkurrent Gotcha fliegen harmlose Farbkugeln aus Druckluftgewehren statt tödlicher Bleimunition.



IDYLLISCH Die schönen Wassereffekte gehören zu den Stärken der Trinity-Engine.



HÖHENANGST? Ein Level spielt sich in einem Hochhaus ab, das gerade gebaut wird.

Battlefield Vietnam, **Joint Operations** und **Unreal Tournament 2004 (dt.)** schießen scharf, **Gotcha** verpackt die Deathmatches in Watte: Gekämpft wird freundschaftlich mit Farbkugeln aus Luftdruckwaffen. Die ähneln in ihren Fähigkeiten den Waffen aus **Counter-Strike**; bei den einen geht eine hohe Feuerrate auf Kosten der Genauigkeit, bei anderen ist es umgekehrt. Zwölf Kanonen stehen zur Auswahl, von denen die besseren erst im späteren Spielverlauf erhältlich sind, weil sie Geld kosten – und das gibt's nach dem erfolgreichen Abschluss diverser Turniere. Im Einzelspieler-Modus managen Sie Ihr sechsköpfiges Team, legen Angriffs- und Verteidigungspositionen fest und bauen Fähigkeiten (etwa Zielgenauigkeit) gegen Bezahlung aus. Anschließend startet die Team-Schlacht in 17 Arenen: in verlassenen U-Bahn-Stationen beispielsweise, im Schwarzwald unter blauem Himmel, in Häuserruinen und auf einem Schrottplatz. Hinter Gittern stehen Zuschauer und jubeln Ihnen zu, was den Sportcharakter des Spiels verstärkt. Grafikantrieb ist die Trinity-Engine, die zwar wunderschön spiegelndes Wasser zeichnet, aber in den Disziplinen Texturen, Animationen und Partikeleffekte zu früh an ihre Grenzen stößt. Zum einen wirken Wände aus der Nähe wie ein undeutlicher Farbenbrei, zum anderen entsteht der Eindruck, dass Spieler über den Boden schweben, statt sich realistisch in der Welt zu bewegen. Unspektakulär wirkt auch die Abwesenheit bombastischer Explosionen, die doch zu Ego-Shootern gehören wie das Tüpfelchen auf das I. (tw)



GOTCHA
CA. € 40,-
30.07.2004

THOMAS WEISS 

„Die optische Präsentation ist so gewöhnlich wie der Spielablauf."

Freundschaftlich angehauchte Farbkugel-Schlachten würden mich schon reizen, brächte **Gotcha** nur die notwendigen technischen Voraussetzungen mit, etwa spektakulär platzende Geschosse. Grafisch erinnert mich der Titel stattdessen an **Counter-Strike**: eckige Räume, verschwommene Texturen, bis aufs hübsche Wasser kaum Partikeleffekte. **Gotcha** ist spielerisch kein schlechter Mehrspieler-Shooter, aber zur eindeutigen Kaufempfehlung reicht es nicht – der Spielablauf ist viel zu gewöhnlich ausgefallen.

RÜDIGER STEIDLE 

„Deathmatch weichgespült: Gotcha ist harmlos wie ein Kaffeekränzchen."

Das Problem: Es gibt optisch und spielerisch bessere Multiplayer-Shooter – zum kleineren Preis. **Unreal Tournament 2003 (dt.)** in der Budget-Version beispielsweise. Und mit „richtigen" Knarren zu schießen, macht mir auch mehr Spaß, als den Gegner einzufärben, zumal wenn es visuell so unspektakulär zugeht wie in **Gotcha**. Der Titel ist – abgesehen vom langweiligen Singleplayer-Modus – kein Reinfall, versinkt aber in der Flut der Highlights. Ich bleib jedenfalls lieber bei **Counter-Strike**.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Sixteen Tons
Studionote: Gut
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/12/12
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Nette Spielidee
+ Solider Mehrspieler-Modus
− Hohe Hardware-Anforderungen
− Langweiliger Singleplayer-Modus
− Technisch veraltet

PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER		
52	GRAFIK	Ausreichend (65)
	SOUND	Befriedigend (71)
	STEUERUNG	Ausreichend (69)
	MEHRSPIELER	Ausreichend (64)



Top 100

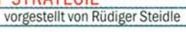
Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, der aktuellen Wertung und dem derzeitigen Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von A wie Adventure bis W wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



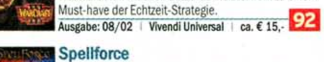
vorgestellt von Rüdiger Steidle



Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspieler-Modus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**





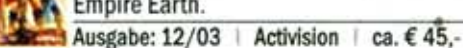
Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- | **90**



C&C Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **85**



Empires
Mit beinahe 200 Einheiten, rund 70 Bauwerken und fast ebenso vielen Upgrades vereint **Empires** Masse und Klasse und ist damit der legitime Nachfolger zu **Empire Earth**.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **82**



STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Fröhlich



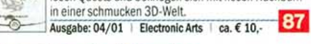
Die Sims Deluxe
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**

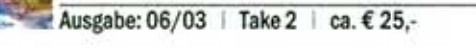




Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**



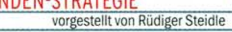
Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- | **82**



STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE



vorgestellt von Rüdiger Steidle



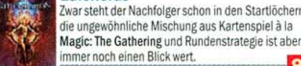


Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**





Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **82**

Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | **81**

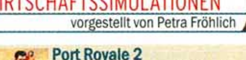


Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



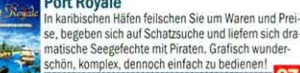
vorgestellt von Petra Fröhlich





Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**





Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- | **87**



Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | **86**



Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- | **85**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE



vorgestellt von Rüdiger Steidle



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 45,- | **93**

NEUZUGANG



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz hohem Schwierigkeitsgrad fesselt der **Commandos**-/**Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 50,- | **86**



Commandos 2: Men of Courage
Der ehemalige Genre-Primus muss angesichts der überragenden Konkurrenz Federn lassen. Das genial simple Spielprinzip kann allerdings immer noch überzeugen.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **86**

Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- | **83**



Afrika Korps vs. Desert Rats
Afrika Korps schickt Sie buchstäblich in die Wüste: Das anspruchsvolle Taktik-Spiel thematisiert die Nordafrika-Feldzüge des zweiten Weltkriegs. Dank spannender Kampagne und toller Optik ein echtes Highlight.
Ausgabe: 03/04 | Pointsoft | ca. € 50,- | **81**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding





Far Cry (dt.)
Die neue Ego-Shooter-Referenz bei PC Games: **Far Cry (dt.)** setzt neue Maßstäbe in den Disziplinen Grafik, Gegnerverhalten, spielerische Freiheit und Abwechslung. Mehr Ego-Shooter bekommen Sie derzeit nicht für Ihr Geld.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **92**



Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | **90**



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Eins der besten **Star Wars**-Spiele: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 30,- | **86**

No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- | **86**



Call of Duty
Trotz kurzer Spielzeit von knapp zehn Stunden ersetzt **Call of Duty** das ältere **Medal of Honor** in den Ego-Shooter-Top-5. Grund: Geskriptete Sequenzen sorgen für Spannung und die Massengefechte sind einzigartig.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher schleicht endlich wieder – und das besser denn je: acht Einzelspieler-Missionen, atmosphärisches Design, atemlose Spannung! Gelungen: der innovative Multiplayer-Part für zwei Teams.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **90**

Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**



Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- | **88**



Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **86**



Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- | **86**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Thomas Weiß



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. **UT 2004 (dt.)** ist der neue König auf dem Multiplayer-Thron.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 50,- | **89**



Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detail-Verbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 50,- | **88**

Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**



Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das beste: Der Multiplayer-Part ist voll abwärts-kompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **85**



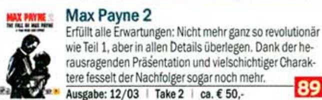
Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **83**

ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

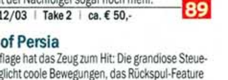
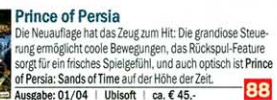



GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**



Prince of Persia
Die Neuauflage hat das Zeug zum Hit: Die grandiose Steuerung ermöglicht coole Bewegungen, das Rückspul-Feature sorgt für ein frisches Spielgefühl, und auch optisch ist **Prince of Persia: Sands of Time** auf der Höhe der Zeit.
Ausgabe: 01/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **88**

Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher – hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungs-Story, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **87**



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß

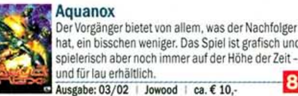
Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**



Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | **84**



Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**

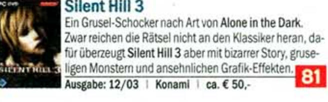


The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow | ca. € 40,- | **83**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**

Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren. Erstklassige deutsche Synchronisierung!
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- | **81**



Silent Hill 3
Ein Grusel-Schocker nach Art von **Alone in the Dark**. Zwar reichen die Rätsel nicht an den Klassiker heran, dafür überzeugt **Silent Hill 3** aber mit bizarrer Story, gruseligen Monstern und ansehnlichen Grafik-Effekten.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 50,- | **81**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner



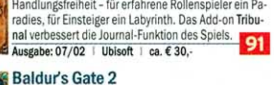
Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | **92**



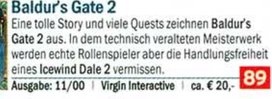
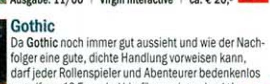
Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**




Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**

Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**

Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 45,- | **85**

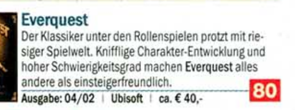
Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**

Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen-&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding




Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**



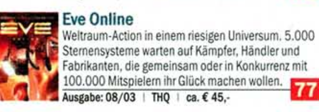
Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**



Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**



Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | **78**



Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg



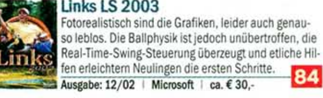
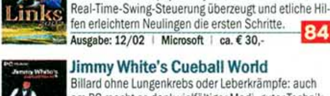
Tiger Woods PGA Tour 2004
Mit der 2004er-Fassung legt EA Sports noch einen drauf: Durch individuellere Spieler-Erstellung und neue Turniere gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Dank Detailverbesserungen die neue Referenz.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



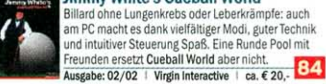
Tiger Woods PGA Tour 2003
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** immer noch empfehlenswert.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**




Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**

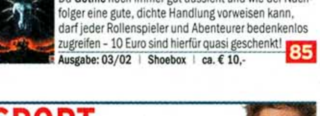



Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**



Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **84**

SPORT
FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg




Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 1 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**

Euro 2004
Meisterschafts-Flair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten Off-the-Ball-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**

FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit **FIFA 2004** die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert wie in **PES 3**, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**

FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **77**

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann




NBA Live 2004
Mehr Spieltiefe bringt der neueste **NBA Live**-Sprössling: Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



NHL Hockey 2004
Dank Dynasty-Modus ist für Langzeit-Motivation gesorgt: Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**



NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zu einer guten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **86**



NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von diesem Umstand abgesehen begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg

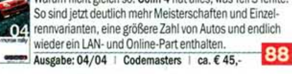


DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spiel-Modi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **90**



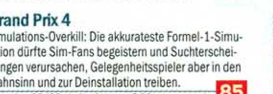


DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**

Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so: **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**

Colin McRae Rally 3
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 20,- | **85**




Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

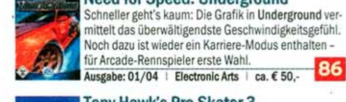
SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner



Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner **Pro Skater**-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** der bislang beste Teil.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | **88**



Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**



Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **85**




Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **83**



Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | **83**



SO GEHTS PER SMS:
SCHICK DEN TEXT "GAG"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:
83345
BESTELLBEISPIEL: GAG50007
(DU BESTELLST PIX Nr.50007)

..ODER BESTELLE DIREKT:
0190 8662681 1,86€/min
0900 515168 (2,16€/min)
0901 599998



SOUNDS & GERÄUSCHE

COOLE SOUNDS & WITZIGE GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST!

87010 MUNDHARMONIKA DES TODES
87012 MANN SCHREIT WIE IRRE
87002 SEXGERÄUSCHE
87001 SIRENE MIT EXPLOSION
87006 PUMP GUN
87000 NEBELHORN
87032 EIN ALTES TELEFON
87008 GEWITTER MIT DONNER
87004 KLOSPÜLUNG
87029 ZAHNARZTBOHRER
87009 TROMMELWIRBEL
87023 EIN AFFE GEHT VOLL AB
87027 FORMEL 1 WAGEN
87028 DER GROßE GONG
87007 RÜLPSGERÄUSCH
87042 FLUGZEUGABSTURZ
87037 UNHEIMLICHE GEISTERLACHE
87039 LORD VAIDER
87040 LAUTES BABYLACHEN
87043 FLIPPERSOUNDS
87030 LÖWENGEBRÜLL
87017 EIN ESEL GIBT ALLES
87034 FEUERWEHRSIRENE
87033 HEFTIGER LANGER APPLAUS
87025 SCHWEINEGEGRUNZE
87005 KUSSGERÄUSCH
87003 PFERDEWIEHERN
87013 BIG BEN
87011 KLAPPERSCHLANGE
87016 EIN ELEFANT GIBT ALLES

Nokia : 7650, 3650, Siemens: C55, S55; MC60, SharpGX10, Sony/Ericsson P800, Sagem: MY-G5, MY-X5, MY-X5m, MY-X6, MY-X2 und für alle neuen Handys mit Wave Wiedergabe.

* 2,99€/SMS(VFD2 Leistung: 0,12€)
Logo, Pix, Sound, Movie max. 2 sms. 5,98€

LOGO´S für
Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!








31019 · 40000 · 41544 · 41543
31008 · 31028 · 38020 · 31048
31015 · 40020 · 31004 · 31046
38013 · 31043 · 31029 · 31027

DISPLAY - MOVIES für
Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510







85502 · 85511 · 85504 · 85505
85507 · 85116 · 85503 · 85518

DISPLAY MOVIES



52070
Für alle Handys mit Farbdisplay









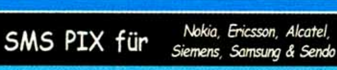




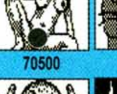


52052 · 52005 · 52009
52011 · 52040 · 52053
52026 · 52024 · 52019
52012 · 52017 · 52070
52068 · 52057 · 52013
52001 · 52045 · 52014
52002 · 52041 · 52058
52059 · 52046 · 52066

SMS PIX für
Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!










70523 · 70532 · 70500 · 61003
69032 · 69096 · 61004 · 61012
67500 · 69021 · 71560 · 70564

VOLL COOL! ENDLICH FREIE SICHT!



Schreibe eine SMS mit dem Inhalt GAG55000 an die 83345* du erhälst dann für Dein Nokia Handy ein "Magic-Lösch-Logo" und schon hast du freie Sicht auf Deinem Farbdisplay !!!



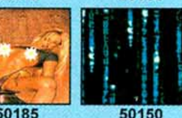
FARBIGE HINTERGRUNDBILDER

Für alle Handys mit Farbdisplay!






























50448 · 50007 · 50195 · 50190
50472 · 50182 · 50012 · 50120
50466 · 50001 · 50185 · 50150
50471 · 50005 · 50304 · 50002
50479 · 50191 · 50024 · 50184
50477 · 50306 · 50152 · 50170
50180 · 50166 · 50153 · 50155
50470 · 50158 · 50187 · 50031
50468 · 50128 · 50302 · 50022
50011 · 50181 · 50226 · 50162



JAVA-GAMES

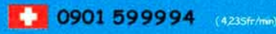
Mach Dein Handy zur Spielhölle!

CALL for GAMES : 01908 662797




0900 515107 (2,16€/min) 0901 599994 (4,23Sfr/min)

Game-Handys: A= Nokia 3410, B= Nokia 3510i, C= Nokia 3650, D= Nokia 5100, E= Nokia 6100, F= Nokia 6310, G= Nokia 6610, H= Nokia 7210, I=Nokia 7250, J= Nokia 7650, S=N-Gage, K=Siemens SL45, L=Siemens MT50, M= Siemens M50, N= Siemens S55, O= Siemens C55, P= Sharp Gx10, Q= Motorola T720, R= Panasonic GX 10,



SNOWBOARD RACING
Das ultimative Snowboard Spiel, bei dem es um Geschwindigkeit geht... Und darum, sich beim Slalom abwärts keine Strafpunkte einzufangen.
"Hoher Suchtfaktor"
für: A,C,F,J,O,M,L,S
Best.Nr: 10001



HELICAB
Jeder Passagier, der von Deinem Hubschrauber eingesammelt und sicher ans Ziel befördert wird, macht dich reich. Aber immer schön vorsichtig, den Deine Gegner arbeiten mit allen Tricks
* für: alle Handys
Best.Nr: 10002



DELTA BOMBER
Im Delta Bomber wirst Du zum Kampfpiloten befördert. Befreie die feindseligen Gebiete, ein für alle Mal vom Bösen. Zur Verfügung stehen Dir dabei Maschinenpistolen und Bombenteppiche
für: alle ausser C,F,P,Q,R
Best.Nr: 10012



SPEEDCHASER
Fahren wie eine besenkte Sau, fünf Strecken und sieben Autos. Ziel ist der jeweils nächste Checkpoint. Den wenigstens halbwegs heil zu erreichen ist wirklich kein Kinderspiel.
Wer bremst verliert!
* für: alle Handys
Best.Nr: 10004



TANK WARS
Zerstöre die anderen Panzer. Sei vorsichtig, Deine Gegner versuchen das gleiche bei Dir. Eine Weile kannst du hinter Hügeln und Gebirgen Schutz finden, aber nur ein Volltreffer ebnet Dir den Weg zum neuen Level
für: B,C,G,H,J,R,S
Best.Nr: 10018



SKATE BORDER
Absolviere verschiedene Sprünge, Rampen, etc. um die verschiedenen Level so schnell wie möglich zu schaffen. Kontrolliere Deine Geschwindigkeit um zu beeinflussen wie weit Du springst.
"Tolle Grafik"
für: A,B,F,J,R,O,M,L,S
Best.Nr: 10033

Ringtones, Logos, SMS Pix funktionieren mit fast allen ringtonefähigen, mit allen logofähigen und mit allen SMSPix fähigen Modellen der oben genannten Handymarken. Bei Unsicherheit schaue bitte von der Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

TIPPS & TRICKS

Soldiers: Heroes of WWII

Soldiers: Heroes of World War 2 bietet Ihnen Taktik, Action und hochexplosive Spannung. Wir bieten Ihnen ausgefeilte Strategien und Übersichtskarten für zwei komplette Kampagnen.

Inhalt dieser Ausgabe

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 122/123.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion
hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf
www.pcgames.de

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Tipps&Tricks-Index der letzten Ausgaben

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Afrika Korps	4/04
Battlefield 1942 – SWW2	10/03
Battlefield Vietnam	5/04
Black Mirror	6/04
C&C Generäle: Die Stunde Null	12/03
Call of Duty	1/04
Codename: Panzers	7/04, 8/04
Commandos 3	12/03
Deus Ex: Invisible War	4/04
DTM Race Driver 2	6/04
Empires: Die Neuzeit	12/03
Far Cry (dt.)	5/04
Far Cry (dt.) Sandbox-Editor-Guide	7/04
FIFA 2004	2/04
Fußballmanager 2004	2/04
Gothic 2: Die Nacht des Raben	10/03, 11/03
Halo	12/03
HdR 3: Die Rückkehr des Königs	2/04
Hidden & Dangerous 2	1/04
Hitman: Contracts	7/04
Jedi Knight: Jedi Academy	11/03
Knights of the Old Republic	1/04, 3/04
Lords of Everquest	3/04
Max Payne 2	1/04
Midnight Club 2	9/03
MoH: Breakthrough	11/03
Morrowind Bloodmoon	2/04
Need for Speed Underground	3/04
NWN: Schatten von Undernzit	9/03
Port Royale 2	6/04, 7/04
Prince of Persia: The Sands of Time	2/04
Pro Evolution Soccer 3	2/04
Sacred	4/04, 5/04
Silent Storm	1/04
Singles	4/04
Söldner: Secret Wars	8/04
Spellforce	1/04, 2/04
Spellforce: Breath of Winter	8/04
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6/04
Thief: Deadly Shadows	7/04, 8/04
Tron 2.0	10/03
UT 2004 (dt.)	6/04
Vietcong: Fist Alpha	3/04
Warcraft 3: The Frozen Throne	8/03, 9/03
X2: Die Bedrohung	3/04, 4/04
XIII	12/03
Yager	11/03

PC Games hilft

SPELLFORCE: BREATH OF WINTER Wintertal

Trotz mehrerer Anläufe komme ich mit dieser Karte einfach nicht klar. Obwohl ich teure Einheiten wie die Zwergen-Elite im großen Stil erschaffe, werden diese sehr schnell von den Geistern besiegt. Was mache ich bloß falsch?

NICO

Stefan Weiß: Die effektivste Einheit gegen die Geister ist der Zwergen-Verteidiger. Entwickeln Sie jedoch zuerst das Upgrade für den Verteidiger, bevor Sie diesen Truppentyp beschwören. Nutzen Sie die Engpässe der Karte geschickt aus, damit nur wenige der Geister Platz zum Angriff haben. Stellen Sie eine Gruppe von 40 Verteidigern zusammen und schützen Sie diese mit etwas abseits postierten Priestern. Wenn Sie noch genügend Ressourcen und Truppenpotenzial haben, stellen Sie eine zweite Gruppe, bestehend aus Zwergen-Zerstörern, zusammen. Während Ihre Hauptmacht die Geister in Schach hält, machen die Zerstörer ihrem Namen alle Ehre und plätten die gegnerischen Gebäude.

SPELLFORCE: BOW Karten säubern

Wieso lassen sich die Karten in Spellforce nicht komplett säubern? Ich spiele jetzt schon einige Tage die Karte Echosümpfe und finde einfach keinen Weg, um die Stufe-20-Giftkriecher zu besiegen, nachdem diese ihre Aufgabe erfüllt haben.

FRANK

Stefan Weiß: Das Add-on wurde von den Leveldesignern etwas anders aufgebaut als das Hauptprogramm. Dadurch sollte verhindert werden, dass findige Spieler sich an bestimmten Spawncamps zu sehr hochleveln, um dann zum Beispiel Karten sofort komplett zu räumen. Ein sehr gutes Beispiel ist die Karte **Wintertal**, in der in einem Canyon eine Skelettarmee voller Stufe-27-Gegner herumstromert. Die Armee lässt sich in keiner Weise besiegen, wenn Sie **Wintertal** zum ersten Mal betreten haben. Für **Breath of Winter** gilt, dass man sich etliche der stark überlegenen Gegner erst viel später zur Brust nehmen kann, wenn man den Avatar entsprechend hoch ausgebaut hat. Da es keine Editierfunktion für die Karten gibt, notieren Sie sich am besten die schweren Gegner und deren Stufe, um den Überblick zu behalten, wo es noch Erfahrungspunkte zu holen gibt.

SPELLFORCE: BOW Start in der Schattengrenze

Ich verzweifle noch an dieser Mission – egal was ich mache, sobald ich das Monument am Start aktiviere und meine Basis aufbaue, werde ich kurze Zeit danach von viel zu vielen Gegnern förmlich überrannt.

BASTIAN

David Bergmann: Versuchen Sie es doch einfach mal mit der Strategie, die Sie in unserer Komplettlösung in dieser Ausgabe finden. Wenn Sie es dennoch nicht schaffen, hilft der folgende Trick: Besetzen Sie zunächst einmal KEIN Monument. Ihr Avatar ist eigentlich in der Lage, die beiden Urok-Lager, die sich in der Nähe befinden, im Alleingang auseinander zu nehmen. Verwenden Sie die bewährte Anlocktaktik, um die Uroks zu zerstreuen. Zusammen mit NPC Lena sind die Gebäude der Uroks schnell zerstört.

BATTLEFIELD VIETNAM Raketenabwehr

Ich fliege in dem Spiel sehr gerne Helikopter, habe aber ein Problem: Wie kann ich zielsuchenden Wärmelenkraketen ausweichen?

MATTHIAS

Rüdiger Steidle: Es gibt einen richtig guten Trick, um mit dieser Bedrohung fertig zu werden. Voraussetzung ist allerdings, dass Sie noch freie Plätze an Bord Ihres Helis haben. Wenn feindliche Raketen im Anflug sind, wechseln Sie kurzzeitig auf einen freien Platz. Warten Sie, bis die Geschosse an Ihnen vorbeigerauscht sind, und wechseln Sie dann schnellstens ans Steuer zurück, um den fallenden Hubschrauber abzufangen.

HITMAN: CONTRACTS Bjarkhov-Bombe

Der Kontaktmann in der Küche sagt, dass im Warenhaus nordwestlich des U-Boot-Labors ein Strahlungsanzug zu finden sei, doch leider entdecke ich dort keinen. Es gibt dort nur einen Zivilisten, Tische, Stühle, Lampen und merkwürdig unterteilte Räume. Muss man vielleicht irgendwie einen der Forscher aus dem U-Boot herauslocken? Und wo findet man die Bomben in diesem Level?

ROMAN

Ansgar Steidle: Es ist nicht nötig, jemanden aus dem U-Boot herauszulocken. Bei den merkwürdig unterteilten Räumen handelt es sich um die Umkleidekabinen. Gleich in der Kabine rechts hinter der Tür liegt der gesuchte Anzug. Damit kommen Sie auf das U-Boot, wo Sie die Bomben finden. Alternativ bekommen Sie Sprengstoff auf dem Schiff des Kommandanten. Die Sprengsätze liegen in dem Wachraum rechts am Eingang. Aber Vorsicht, dieser Raum lässt sich nicht unbemerkt betreten, da sich dort immer mehrere Wachen aufhalten



UMKLEIDEKABINEN Der Strahlenschutzanzug für das U-Boot liegt hier in diesem unbewachten Gebäude. Gehen Sie durch die Tür und gleich rechts, dort liegt er auf dem Boden.

PRINCE OF PERSIA: TSOT Stachelfalle

Ich komme im Level „Auf einem Vogelkäfig" nicht weiter. Nachdem man an den Kettensägen vorbeigelaufen ist, muss man über die Stacheln springen. Wie geht das?

PATRICK

David Bergmann: Die Lösung heißt nicht „Springen", sondern vorsichtig und ganz, ganz langsam über die Stachelfalle laufen. Danach müssen Sie sich schnell unter der Tür hindurchrollen.

PRINCE OF PERSIA: TSOT Seilsprung

Im Level „Aus dem Brunnen" komme ich einfach nicht weiter. Ich schaffe den Sprung mit dem Seil nicht. Ich muss an den Schalter herankommen und dann zum Seil zurückspringen. Wie stelle ich das an?

HAYDAR

Justin Stolzenberg: Die Stelle ist recht knifflig, also tief durchatmen und folgendermaßen vorgehen: Springen Sie in die Mitte des Raums und ergreifen Sie das Seil. Blicken Sie sich ein wenig um – es gibt einen gelben und einen weißen Schalter an der Wand. Zuerst müssen Sie den weißen Knopf erreichen. Schwingen Sie sich zunächst am Seil hin und her und springen Sie dann zum weißen Schalter hinüber. Drücken Sie blitzschnell die Aktionstaste und springen Sie wieder von der Mauer weg und zum Seil hin. Falls Sie bei dieser Sprungfolge Probleme haben, benutzen Sie einfach die Wiederholungsfunktion und versuchen Sie es noch einmal. Extra-Tipp: Klettern Sie am Seil auf und ab, bis Sie die richtige Stelle gefunden haben, von der aus Sie im Sprung den Schalter erreichen. Nachdem Sie den weißen Schalter aktiviert haben, schauen Sie zum gelben Schalter hin. Schwingen Sie wieder hin und her und wiederholen Sie die beschriebene Aktion, um den gelben Schalter zu aktivieren. Sobald Sie es geschafft haben, öffnet sich für kurze Zeit die Tür – Sie müssen also fix sein. Springen Sie so schnell wie möglich wieder ans Seil und danach sofort zur Tür.

CODENAME: PANZERS Mission „Der T-34"

Ich komme bei der Mission mit dem T-34-Panzer einfach nicht weiter. Egal was ich anstelle, das russische Reparaturfahrzeug lässt sich nicht einnehmen.

MARIUS

Florian Weidhase: Über dieses Problem wird in den Foren schon heiß diskutiert. Es gibt ein paar Dinge, die man beachten muss, um das Fahrzeug einnehmen zu können.

1. Vermeiden Sie auf jeden Fall, vor der Zwischensequenz die Strommasten entlang der Straße umzufahren.

2. Postieren Sie keine Einheiten in dem Bereich, in dem das Fahrzeug erscheint beziehungsweise wo es anhält. Darüber hinaus kommt es manchmal zu Problemen, wenn Sie Einheiten in dem Gebiet stehen haben, in das der Panzer automatisch hineinfährt (Hang in Kartenmitte), nachdem man ihn übernommen hat. Vorsicht, diese Tipps sind leider keine Garantie dafür, dass die Mission funktioniert, da das Problem durch einen Bug bedingt ist. Wir gehen jedoch davon aus, dass der Hersteller mithilfe der angekündigten Patches auf jeden Fall für Abhilfe sorgen wird.

CODENAME: PANZERS Überquerung der Meuse

Ich habe bei dieser Mission eines der Geschütze erobert und die übrigen zerstört. Trotzdem komme ich nicht weiter. Hängt das vielleicht irgendwie mit der technischen Einheit zusammen, die ich befreien soll?

MARTIN

Die PC-Games-Spiele-Experten



Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de



Petra Fröhlich
Strategiespiele
pf@pcgames.de



Christoph Holowathy
Strategie- & Rollenspiele
ch@pcgames.de



Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de



Ansgar Steidle
Abenteuer- & Actionspiele
as@pcgames.de



Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de



Christian Sauerteig
Sportspiele & Wi-Simulation
cs@pcgames.de

Florian Weidhase: Sie müssen darauf achten, dass Sie die Aufgabe „Befreie die technische Einheit" schon absolviert haben, bevor Sie die Meuse überqueren. Überprüfen Sie vorher, ob alle Missionsaufgaben erfüllt sind, bevor Sie sich daranmachen, die drei Abwehrbatterien zu zerstören. Sie können die Geschütze auch einnehmen, das macht keinen Unterschied.

THIEF: DEADLY SHADOWS Fehlende Beute

Ich versuche nun schon seit geraumer Zeit, im Level „Das Ende einer Blutlinie" alle Beutestücke zu finden. Die in Ihrer Lösung erwähnten Stücke habe ich gefunden, aber es fehlt immer noch etwas, um 100 Prozent zu erreichen.

OLIVER

Thomas Weiß: Leider wies die uns zur Verfügung gestellte Testversion noch einige Abweichungen auf. In der Verkaufsversion finden Sie im Turmzimmer in den Inneren Gemächern noch ein weiteres Diebesgut: Achten Sie auf das kleine Geländer zwischen dem Bett und der Kiste mit dem goldenen Helm. Klettern Sie auf das Geländer und ziehen Sie sich auf den Baldachin des Bettes hoch – schon sind Sie um einen Gegenstand reicher.

GTA: VICE CITY Wie sieht der Virgo aus?

Ich suche schon sehr lange nach dem Automodell Virgo, das ich für die zweite Liste im Autohaus finden muss. Können Sie mir sagen, wie das Fahrzeug aussieht und ob es einen Stammplatz hat, in welcher Gegend man es also antreffen kann.

SVEN

Christian Sauerteig: Das Auto ist eigentlich überall in der Stadt anzutreffen, jedoch taucht es sehr selten auf. Auf dem Screenshot sehen Sie den Virgo abgebildet, das sollte Ihnen bei der Suche helfen.

PORT ROYALE 2 Piratenbasis

Ich würde gerne wissen, ob beziehungsweise wie es möglich ist, als Pirat sein eigenes Versteck zu gründen. Muss man da vielleicht warten, bis einem der Vizekönig eine Stadt schenkt?

PETER

Florian Weidhase: So schön das auch wäre, aber bei **Port Royale 2** kann man kein eigenes Piratenversteck gründen. Als Seeräuber haben Sie es ohnehin sehr schwer. Zum einen sinkt das Ansehen bei allen Nationen und zum anderen haben Sie im Handumdrehen die Kriegsflotten aller Länder am Hals.



AUFGESPÜRT Wer angesichts des anmutigen Namens (Virgo = Jungfrau) einen besonders schönen Wagen erwartet, wird vielleicht enttäuscht sein.

GOTHIC 2 Stolpersteine

Ich habe ein paar Fragen:
1. Ich habe Salandril den Truhenschlüssel geklaut. In dem Haus gibt es aber keine verschlossene Truhe. Wofür brauche ich den Schlüssel denn nun?
2. Wo finde ich Joe?
3. Im Add-on gibt es einen Akrobatik-Bonus. Aber wie kann ich denn Akrobatik aktivieren?

STEPHAN

Stefan Weiß: 1. Doch, es gibt eine Truhe, allerdings ist sie gut versteckt. Schauen Sie doch mal am Tresen nach: Dort ist ein Schalter, der ein Geheimversteck mit Truhe öffnet. Dort passt der Schlüssel.
2. Joe befindet sich im Turm neben Thorbens Haus. Den Schlüssel dazu können Sie von Peck (Milizwächter, der sich entweder in der Kaserne oder in der Roten Laterne aufhält) stehlen. Dafür benötigen Sie allerdings einen Geschicklichkeitswert von mindestens 60. Natürlich können Sie auch die harte Tour fahren, ihn einfach umhauen und sich den Schlüssel schnappen.
3. Akrobatik erhält man automatisch, sobald man eine Geschicklichkeit von 90 hat. (Achtung: Eventuelle Boni durch Ringe und/oder Amulette zählen dabei nicht mit.)

X2: DIE BEDROHUNG Passagiertransport

Jedes Mal, wenn ich eine der TP-Missionen angenommen habe, die in den Stationen angeboten werden, kommt kurz danach eine Nachricht, dass alle meine Passagiere gestorben sind. Ich habe es schon mit einem Hermes-Schiff und mit einem Leguan-Schiff versucht, jedoch erhalte ich immer die gleiche Meldung. Woran liegt das und was kann ich machen?

PATRICK

Dirk Gooding: Die Frage ist, ob Sie auch ein Lebenserhaltungssystem eingebaut haben. Viele Spieler vergessen dieses äußerst wichtige Detail. Der Grund dafür ist recht logisch: Passagiere werden im Frachtraum transportiert, der normalerweise keine Lebenserhaltung benötigt. Um jedoch Personen lebend transportieren zu können, ist ein solches System dringend nötig.

COUNTER-STRIKE 1.6 Kaufskript

Ich wollte mir ein so genanntes Kaufskript erstellen, leider komme ich mit der Codierung überhaupt nicht klar. Ich weiß auch nicht, in welches Verzeichnis ich ein Skript abspeichern muss, da es viele verschiedene Ordner im Steam-Verzeichnis gibt. Könnt ihr nicht mal ein kleines Tutorial zu diesem Thema machen, ich bin sonst am verzweifeln?

ANDRE

Ansgar Steidle: Ein Kaufskript zu erstellen, ist nicht schwer, wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie das geht:
1. Wechseln Sie in Ihren Installationsordner, beispielsweise **C:\Steam\SteamApps\Deineemailadresse@wassauchimmer.abc\counter-strike\cstrike** beziehungsweise **\cstrike_german**, je nachdem, welche Länderversion des Spiels Sie auf Ihrem PC installiert haben.
2. Suchen Sie in dem genannten Verzeichnis nach der Datei **autobuy.txt**, in der die Konsolenbefehle beschrieben sind, mit denen Sie Waffen nebst Zubehör kaufen.
3. Öffnen Sie anschließend mit einem Texteditor die Datei **config.cfg**, in der die Tastenbelegung definiert ist. Die Einkauftasten werden mit einem bestimmten Schema belegt, das wir Ihnen anhand eines Beispiels zeigen:
bind „Zu belegende Taste" „Name des zu kaufenden Gegenstands"
Um eine Night Hawk .50C mithilfe der Taste **F1** zu erwerben, fügen Sie folgende Zeile ein:
bind „F1" „deagle"
4. Natürlich darf die Taste nicht schon anderweitig verwendet werden. Mit ein und derselben Taste können Sie jedoch auch mehrere Befehle ausführen, falls Sie eine bestimmte Ausrüstungs-Zusammenstellung kaufen möchten. Die Befehle werden jeweils durch ein Semikolon (;) getrennt. Hier als Beispiel eine Waffe inklusive drei Magazinen:
bind „F2" „Clarion 5.56;primammo;primammo;primammo"
5. Da Ihnen je nach Team unterschiedliche Waffen zur Verfügung stehen, funktioniert das Schem natürlich auch dann, wenn Sie beispielsweise die zwei Sturmgewehre der einzelnen Spielparteien hintereinander schreiben:
bind „F3" „m4a1;cv47;primammo;primammo;primammo"
Nun bekommen Sie als Polizist die Maverick M4A1 beziehungsweise als Terrorist die CV-47, jeweils mit Munition.
6. Speichern Sie die Datei und starten Sie das Spiel – die Einkaufstour kann beginnen.

SIMON 3D Kastanie

Ich muss im Spiel gegen einen Jungen antreten, um an die magische Feder zu gelangen. Dummerweise habe ich keine Ahnung, wie das gehen soll.

ANDREAS

David Bergmann: Halten Sie sich am besten an die folgende Vorgehensweise, dann haben Sie keine Probleme bei dem Wettkampf: Zuerst muss die Kastanie durchstochen werden, benutzen Sie dafür den Dartpfeil. Marschieren Sie nun in den Biergarten des Hotels und rösten Sie dort kurz die Kastanie. Anschließend verwenden Sie den Lack/die Farbe. Im nächsten Schritt benutzen Sie den Essig aus McSumpfling. Zu guter Letzt kommt der Schnürsenkel an die Kastanie. Jetzt müssen Sie nur noch gewinnen und schon sind Sie im Besitz der magischen Feder.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps"**. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de


David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de


Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de


Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de


Daniel Möllendorf
Performance & Tuning
dm@pcgames.de


Frank Mischkowski
Performance & Tuning
fm@pcgames.de


Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Thief 3: Deadly Shadows

Wenn Ihnen einmal das Weihwasser ausgeht, können Sie alternativ Flashbombs benutzen. Die sind billig, auch für andere Zwecke einsetzbar und erledigen mehrere Untote auf einmal, wenn diese im selben Raum sind. Für normale Untote benötigen Sie zwei Flashbombs, bei „gepanzerten“ Exemplaren sind drei Stück nötig, jeweils auf mittlerer Schwierigkeitsstufe. Außerdem können Sie Moospfeile benutzen, um die Steinkreaturen für einige Zeit erstarren zu lassen. So haben Sie genug Zeit, sich zu verstecken, falls Sie entdeckt wurden, da diese ansonsten sehr schnell unterwegs sind.

SÖREN DÜSTERHÖFT

2 Sacred

Wenn Sie einen Fernzauber (etwa Meteoritenhagel) haben, können Sie auch sehr starke Gegner ganz gefahrlos vernichten. Stellen Sie sich in ein eingezäuntes Areal, wie etwa einen Friedhof, und verschließen Sie alle Zugänge. Greifen Sie nun den gewünschten Gegner mit dem Fernzauber an. Dieser kann nicht zu Ihnen gelangen, da Sie sich „eingesperrt“ haben. Es dauert etwas länger als im Nahkampf, dafür kommen Sie selbst bei großen Monsterhorden mit heiler Haut davon. Das funktioniert nach ähnlichem Muster auch in Höhlen, wenn die Gegner eingeschlossen sind.

SAMUEL HITZ

3 Thief 3: Deadly Shadows

Wenn Sie sich im westlichen Teil von Stonemarket am Fuß des Glockenturms umsehen (ist auf der Karte markiert), entdecken Sie hinter einem höher gelegenen Gitter einen Elementarpfeil. Dabei handelt es sich um einen sehr wertvollen und nützlichen Gaspfeil. Normalerweise erreichen Sie diesen erst, wenn Sie sich im Hafen die Kletterhandschuhe gekauft haben. Mit einem kleinen Trick können Sie sich die überaus nützlichen Eigenschaften dieser Waffe bereits zunutze machen, wenn Sie das erste Mal nach Stonemarket kommen. Dazu nehmen Sie an der Straße bei der Kneipe ein kleines Fass mit. Dieses legen Sie unter das Gitter am Glockenturm auf den Boden. Nun klettern Sie drauf, gucken nach oben, springen und drücken die **Benutzen**-Taste. Mit etwas Glück und richtigem Timing schaffen Sie es beim ersten Versuch und das Objekt der Begierde gelangt in Ihren Besitz.

DOMINIK SCHULTEBRAUCKS

SPIDER-MAN 2: THE GAME

Starten Sie das Spiel und speichern Sie Ihren Spielstand. Im Ordner **Spider-Man 2\System** müssen Sie zwei Dateien manipulieren. Öffnen Sie die Datei **Gamestate.ini** und suchen Sie den Eintrag: **MaxHealth=100 // 200 is upgraded value.** Hängen Sie an die Zahlen jeweils eine weitere 0 an. Danach öffnen Sie die **game#.ini.** „#“ steht für die Nummer der Speicherung. In der Datei suchen Sie nach dem Eintrag **Health=x MaxHealth=100**. Je nachdem, wie viel Lebensenergie Sie am Ende des Levels noch hatten, steht statt des „x“die Gesamtzahl der Lebensenergie. Ändern Sie den Eintrag in **Health=1000 MaxHealth=1000** um.

Spider-Man besitzt jetzt das Zehnfache seiner eigentlichen Lebensenergie. Sie können diesen Trick bei jeder folgenden Speicherdatei wiederholen.

DAS DING

Öffnen Sie das Fenster **Ausführen** und geben Sie **Regedit** ein. Suchen Sie in der Registry nach dem Eintrag: **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Computer Artworks\The Thing\1.0**

Drücken Sie die rechte **Maustaste** und wählen Sie unter **Neu** den Eintrag **Zeichenfolge**. Benennen Sie den Eintrag mit dem Namen des Cheats und tragen Sie den Wert 1 ein. Die Cheats werden erst wirksam, wenn ein neues Spiel gestartet wird.

Cheat	Wirkung
PlayerInvulnerable	Unbegrenzt Energie
NPCInvulnerable	Unbegrenzt Energie für Teammitglieder
FullWeaponEquip	Alle Waffen
DoInGameLoadSave	Laden und speichern

DER ERSTE KAISER

Drücken Sie die Tastenkombination **Strg+Alt+C**, damit sich das Cheat-Eingabefenster öffnet. Dort geben Sie folgende Befehle ein.

Cheat	Wirkung
Black Death	Alle Fußgänger verschwinden
CeramicsForElite	Jedes Elite-Haus erhält 100 Einheiten Keramik
Chinese Flu	Ein Haus wird infiziert
Delian Treasury	5.000 Einheiten Gold
FunForElite	Elite-Häuser brauchen keine Unterhaltung
Gimme Goods	Freie Güter
Glub Glub	Flut
Great Heat	Dürre
HempForElite	Jedes Elite-Haus erhält 100 Einheiten Hanf
IgnoreDesire	Wünsche werden ignoriert
Lizardman	Der Held wird zu einer Echse
Shake Shake	Erdbeben
SilkForElite	Jedes Elite-Haus erhält 100 Einheiten Seide
SpawnBandit	Ein Bandit erscheint
SpawnMugger	Ein Räuber erscheint
TeaForElite	Jedes Elite-Haus erhält 100 Einheiten Tee
Uncle Sam Tax	Steuereintreiber wird zu „Uncle Sam“
WaresForElite	Jedes Elite-Haus erhält 100 Einheiten Bronze-Ware

MARINE SHARPSHOOTER 2

Öffnen Sie die Konsole mit der Taste **9** und geben Sie die folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
mpgod	Unverwundbarkeit
mpguns	Alle Waffen und volle Munition

MASHED

Bei dem Mini-Renner schalten Sie blitzschnell alle Strecken frei. Gehen Sie dazu in den Level-Auswahlbildschirm. Sie bekommen Zugriff auf alle Szenarien inklusive der Boni, wenn Sie mit den **Pfeiltasten** folgende Kombination eingeben:



Hoch, rechts, runter, links, hoch, links, runter, rechts, hoch, runter, hoch, runter.

GROUND CONTROL 2: OP. EXODUS

Drücken Sie zweimal die **Zirkumflex**-Taste (^) und geben Sie folgende Cheats in die Konsole ein:

Cheat	Wirkung
GODMASSIVE	Unverwundbarkeit
GOMASSIVE	Alle Levels freischalten
FPS	Bildwiederholrate anzeigen

SCHLACHT UM TROJA

1. Führen Sie einen Klick mit der rechten **Maustaste** auf der Verknüpfung zu **Schlacht um Troja** aus, die bei der Installation des Spiels auf Ihrem Computer angelegt wurde. Sollte keine existieren, legen Sie diese an.

2. Klicken Sie auf **Eigenschaften** und wählen Sie **Verknüpfung**.

3. Fügen Sie ein **Leerzeichen** sowie den Parameter **/c** ans Ende der Zeile Ziel ein.

4. Starten Sie ein Spiel über die bearbeitete Verknüpfung. Nun können Sie jederzeit folgende Tasten benutzen, um die entsprechenden Cheats zu aktivieren.

Taste:	Cheat:
F1	Feindliche Einheiten anzeigen
F2	Nebel ausschalten
F3	Schlacht gewinnen
F5	Einheitenlimit erhöhen
F6	250 Einheiten Gold
F7	Mehr erledigte Feinde
Strg + K	Einheit eliminieren

SPELLFORCE: BREATH OF WINTER

Drücken Sie während des Spielens gleichzeitig die Tasten **Strg** und **+**, um die Konsole zu öffnen und folgende Cheats einzugeben (jeweils mit **Application:** davor):

Cheat	Wirkung
SetGodMode(1)	Spieler unverwundbar
SetBuildingFast-BuildMode(1)	Schnelles Bauen
SetNoManaUsage(1)	Unendlich Mana
FastHeroCast(1)	Helden schneller erschaffen
GiveMeGoods(x)	x Einheiten von jedem Rohstoff

Joint Operations: Typhoon Rising

Bei den beeindruckenden Massenschlachten sind Sie als einzelner Urwald-Kämpfer nur ein kleines Rädchen im Getriebe. Hier erfahren Sie, wie Sie etwas mehr bewegen können, wenn Sie sich durchs indonesische Dickicht schlagen.

Grundlagen

Training

Absolvieren Sie alle Trainingsmissionen. Besonders die letzten beiden Einsätze vermitteln das Gefühl einer glaubwürdigen Schlacht und weisen auf die Besonderheiten der Spielwelt hin, wie das ballistische Schießen aus großer Entfernung. Denken Sie jedoch daran, dass die computergesteuerten Feinde nicht mit menschlichen Gegnern zu vergleichen sind. Nutzen Sie diese Manöver, um sich mit den Fahrzeugen und den verschiedenen Waffen vertraut zu machen.

Maps offline anschauen

Um die teilweise riesigen Arealen kennen zu lernen, unternehmen Sie ausführliche virtuelle Spaziergänge. Starten Sie dazu ein LAN-Spiel. Hier können Sie in aller Seelenruhe das Gelände erkunden, Angriffsrouten aushecken und Verteidigungsstrategien entwerfen, ohne dass Ihnen irgendjemand dazwischenfunkt. Wenn Hubschrauber zur Verfügung stehen, schauen Sie sich das Gebiet zunächst von oben an – das verschafft den besten Überblick und geht zügig vonstatten.

Machen Sie Ihren Job

Nutzen Sie die Fähigkeiten Ihrer Klasse aus und helfen Sie damit auch anderen. Wenn Sie das nicht machen, funktioniert der Spielablauf nicht mehr reibungslos. Ohnehin werden Sie bei **Joint Operations** neben den Punkten für „Flaggen einnehmen" und „Gegner eliminieren" belohnt, wenn Sie Kameraden sicher von A nach B bewegen, Ziele markieren oder verwundete Spieler heilen.

Fahrzeuge

Wichtige Transportmittel

Da die Karten teilweise riesig und mit großen Wasserflächen bedeckt sind, haben Sie auf Schusters Rappen kaum eine Chance, in absehbarer Zeit zum Kampfgetümmel zu kommen. Es ist deshalb wichtig, die teilweise rar gesäten Fortbewegungsmittel bestmöglich auszunutzen. Laden Sie die Fahrzeuge nach Möglichkeit voll, wobei beispielsweise in Hubschrauber mehr Personen passen, als Sitzplätze vorhanden sind. Achten Sie darauf, dass zumindest die Bordgeschütze besetzt sind, um nicht wehrlos durch die Gegend zu gondeln.

Achten Sie auf Ihre Kameraden

Als Chauffeur tragen Sie die Verantwortung für Ihre wertvolle Fracht. Setzen Sie die Leute etwas vom Kampfgebiet entfernt ab, falls zu viel Trubel an der angestrebten Fahne ist. Sonst riskieren Sie, dass das Transportmittel samt Insassen von der Bildfläche verschwindet, ohne ins Kampfgeschehen eingegriffen zu haben. Extrarunden drehen und Sightseeing-Tour machen Sie besser allein auf Ihrem Rechner. Wenn Sie im Heli unterwegs sind, sollten Sie nach dem Ausladen gleich wieder aufsteigen, um entweder die nächsten Passagiere zu befördern oder aber den Bodentruppen mit den Bordgeschützen Rückendeckung zu geben.

Taktische Möglichkeiten

Die Vehikel lassen sich auch noch anders nutzen. Eine Methode, statt mit Sprengfallen das Lager abzusichern, die vor allem alle Klassen anwenden können: Stellen Sie einen nicht benötigten Jeep quer vor die Zufahrt einer Basis. So schaffen es die Gegner nicht, einfach mitten ins Lager zu fahren und für heilloses Durcheinander zu sorgen. Eine Taktik für Scharfschützen: Brausen Sie mit einem Schiff weit raus, wo Sie gerade noch die Kontrahenten anvisieren können. Dort sucht Sie erst mal niemand und Sie sind schwer auszumachen.

Anmerkungen zur Bedienung

Was nicht im Handbuch steht: Sie steigen auf den Platz ein, auf den Ihr Fadenkreuz zeigt – je nachdem wird eines der grünen Kästchen hervorgehoben. Fahren Sie ruhig mit Ihrem Jeep durch den Wald, Ihr Vehikel nimmt keinen Schaden und Sie können durch die Pflanzen einfach hindurchfahren. (as)

J

Wahl der Klasse: Teamorientiert denken

Da Sie jederzeit an einem Munitionsdepot Ihre Klasse wechseln können, sollten Sie sich stets an die aktuelle strategische Situation anpassen. Üben Sie mit den einzelnen Spezialwaffen, um sie im Ernstfall auch effektiv einsetzen zu können.

Schütze (Rifleman)

Als einziger Kämpfer kann der Schütze die Panzerabwehrrakete und Sturmgewehre mit Granatwerfer tragen. Wenn Sie beides nicht benötigen, können Sie genauso gut eine andere Klasse, zum Beispiel den Sanitäter, wählen. Um die Granatwerfer an Gewehren effektiv zu nutzen, braucht es viel Übung. Haben Sie noch keine Erfahrung mit dieser Waffe, sind Sie für Teamkollegen eher eine Gefahr als für den Feind. In diesem Fall sparen Sie sich das Gewicht des Granatwerfers.

Sanitäter (Medic)

Von vielen Spielern wird der Sanitäter unterschätzt. Dabei ist der Bursche keineswegs wehrlos und kann dank seiner Spezialfähigkeit an vorderster Front – weitab von Einstiegspunkten und Unterstützung – über Sieg oder Niederlage entscheiden. Wenn Sie Ihre Mitstreiter wiederbeleben, spielen diese an Ort und Stelle weiter und sparen sich den weiten Weg vom Camp zurück zum Kampfgetümmel. Wird Ihre Hilfe gerade nicht benötigt, können Sie mit Ihrem Sturmgewehr ganz normal im Gefecht mitmischen. Es ist stets von Vorteil, mehr als nur einen Sanitäter in einem Angriffsteam zu haben. So können auch verwundete Sanis vom Kollegen geheilt werden.

Ingenieur (Engineer)

Der Experte für schwere Waffen kann Luftabwehrraketen, Sprengsätze und den Mörser mit sich herumschleppen:

Boden-Luft-Rakete
Die Luftabwehrraketen sind fast überflüssig. MG- und sogar Sturmgewehrfeuer holt ebenfalls feindliche Hubschrauber vom Himmel. Außerdem kann der Pilot mit seinen Täuschkörpern nichts gegen Bleikugeln ausrichten.

Sprengsätze
In der Hitze des Gefechts haben Sie nur selten Zeit, Bomben zu legen. Eine fiese Taktik ist jedoch, den Bunker an einem Einstiegspunkt mit Sprengsätzen zu spicken und ihn dann kampflos dem Feind zu überlassen. Die Freude Ihrer Gegner über den Landgewinn währt nur kurz, bis Sie den Auslöser betätigen. Ähnlich lassen sich gegnerische Fahrzeuge auf Brücken abfangen: Bomben legen, in sicherer Distanz mit dem Daumen am Drücker ins Gras legen und den richtigen Moment abwarten.

Mörser
Belegen Sie eine gegnerische Stellung großzügig mit Mörserfeuer. So können Sie den Feind in die Deckung zwingen und das Zielgebiet sturmreif schießen. Versichern Sie sich, dass keine eigenen Truppen im Zielareal sind. Beachten Sie außerdem, dass die Granaten ziemlich lange brauchen, um ihr Ziel zu erreichen. Eine weitere gute Taktik: Wenn es auf einer Karte einen offensichtlichen Engpass – zum Beispiel eine Brücke – gibt, den der Feind zwangsläufig durchqueren muss, belegen Sie diese Stelle mit Mörser-Dauerfeuer. Dazu muss natürlich ein Munitionsdepot in der Nähe sein, nach vier Schuss ist sonst Schluss. In jedem Fall ist der Einsatz des Mörsers nur effektiv, wenn Sie von einem Kollegen ein Ziel zugewiesen bekommen und nicht vom Feind überrascht werden können.

MG-Schütze (Gunner)

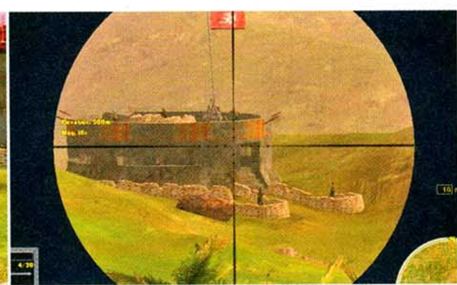
Maschinengewehre sind schwer und ungenau, aber sehr stark – meist genügen zwei Treffer bei Fußvolk. Als Unterstützung für einen Angriffstrupp ist ein MG-Schütze Gold wert. Er kann die feindliche Stellung mit massivem Sperrfeuer belegen und so dem Rest des Teams den Weg ebnen.

Scharfschütze (Sniper)

Im Gras liegend, ist der Scharfschütze kaum zu erkennen, zumal er auf große Distanz feuern kann. Positionieren Sie sich auf Bergen, von wo Sie Basen und Punkte wie Brücken kontrollieren. An Basen beseitigen Sie die Verteidiger, sodass Ihre Mitstreiter beim Erobern nicht auf Überraschungen stoßen.



BLOCKIERT Die aus dem Süden anbrausenden Rebellen stoppen Sie so ohne großen Aufwand noch vor der Anlage. Das vereinfacht die Verteidigung ungemein.



TRAINING Die kurzen Übungseinsätze geben Ihnen Einblick in die Grundlagen. Hier lernen Sie, wie Sie das Gewehr auf die richtige Entfernung einstellen.



RETTUNGSDIENST Vor uns versuchen mehrere Sanitäter, den Hügel einzunehmen. Auf jeden Fall haben Sie hier die besten Chancen, zu überleben.

Wahl der Waffen: Das packen Sie ein

Wir haben für Sie die einzelnen Waffengattungen unter die Lupe genommen. Hier informieren wir Sie über die Stärken und Schwächen der zu bekommenden Söldnerausrüstung.

Die verschiedenen automatischen Gewehre zeigen keine großen Unterschiede bezüglich der Handhabung, also etwa bei der Feuerrate und wie stark sie verziehen. Solange Sie auf nahe Fußtruppen zielen, ist das Kaliber meist egal. Wirklich bemerkbar macht sich das Plus an Feuerkraft beim Schießen aus großen Entfernungen und auf Fahrzeuge. So benötigen Sie mit einer AK74 bei einem Jeep rund 140 Treffer, mit dem Vorläufer davon ist es nur die Hälfte – in jedem Fall viel zu viel. Für einen besseren Überblick blenden Sie die Waffe aus (F2) oder Sie benutzen zum Laufen die Außenansicht (F4).

Mossberg-Schrotflinte
Die Flinte ist als Zweitwaffe statt der Pistole interessant. Aufgrund des Gewichts sind Sie damit langsamer unterwegs, können sich aber auf kurze Distanz optimal verteidigen. Einen Bunker haben Sie damit in null Komma nichts leer geräumt. Die Nachladezeit ist immer gleich lang, auch wenn Sie nur eine Patrone verschossen haben.



Maschinenpistolen
Die Maschinenpistolen sind schwach, aber gegen einzelne Gegner ausreichend. Die schallgedämpfte Variante ist nur sehr selten von Vorteil, zumal sie nur auf kurze Entfernung effektiv ist und Ihre ungefähre Position durch das Radar verraten wird. So werden Sie trotzdem schnell entdeckt.



Sturmgewehre
Wegen der besseren Übersicht bei der Zieloptik sollten Sie von den Sturmgewehren statt der M16 lieber die Variante M4 nehmen, bei den Rebellengewehren ist der Unterschied nicht so groß. Man verursacht mit kleinerem Kaliber zwar geringeren Schaden, was aber lediglich in seltenen Fällen von Nachteil ist. Merkwürdigerweise ist der Vergrößerungsfaktor der unterschiedlichen Modelle genau gleich.

Scharfschützengewehre
Welches Scharfschützengewehr letztendlich genutzt wird, ist Geschmackssache – gegen Infanterie sind diese alle ausreichend stark. Selbst das schwere M82 Barrett benötigt für einen Little Bird etwa ein Magazin und ist damit nicht sinnvoll gegen Fahrzeuge einsetzbar. Daher können die Söldner genauso gut zum leichten SR-25 oder SVD greifen.



Maschinengewehre
Notfalls gehen Sie mit MGs gegen Fahrzeuge und Hubschrauber vor. Solange Sie sich nicht bewegen, sind die MGs ausreichend genau, idealerweise feuern Sie in geduckter oder liegender Haltung. Aufseiten der Rebellen bekommen Sie mit dem RPK-74 eine aufgebohrte Variante der AK74, die sich leichter handhaben lässt. Die lediglich 45 Schuss im Magazin sind für Sperrfeuer jedoch zu wenig.

Stinger
Eine Spezialwaffe, die nicht wirklich sinnvoll ist. Sie können die Raketen ausschließlich gegen in der Luft befindliche Hubschrauber einsetzen. Ein Treffer genügt für die leichten Hubschrauber, bei den großen Vögeln sind es schon zwei – bei lediglich drei Schuss Munition kommen Sie nicht weit. Mit den fest montierten M2-MGs räumen Sie schneller ab und ein tragbares Maschinengewehr ist fast genauso wirkungsvoll, aber flexibler.



Mörser M224
Sehr effektive und strategisch wichtige Waffe. Sie benötigen einen Anweiser, der Ihnen das Ziel markiert, um wirklich gezielt Treffer zu landen. Postieren Sie sich außerdem in der Nähe einer Munitionskiste. Notfalls visieren Sie auf Ihrer Karte das nächste Lager in feindlicher Hand an und schießen auf gut Glück, was sehr ungenau ist und nur auf verhältnismäßig kurze Distanz funktioniert.

Claymore
Mit den Minen sichern Sie Bereiche oder Fahrzeuge ab. Gehen Sie vorher sicher, wie der Server eingestellt ist. Teilweise explodieren die Minen auch bei eigenen Einheiten, was den Einsatz auf öffentlichen Servern fast unmöglich macht. Wenn Sie sich nicht den Zorn Ihrer Kameraden zuziehen wollen, greifen Sie lieber zu den ferngezündeten Bomben, das ist sicherer. Beide Varianten gehen alternativ auch bei Beschuss hoch.

Splittergranaten
HEs richten keinerlei Schaden bei Fahrzeugen und Hubschraubern jeglicher Art an. Die Gewehrgranaten verursachen wenigstens etwas Schaden, Sie benötigen aber selbst bei den kleinen, schwachen Helikoptern mehr Geschosse, als Sie tragen können. Nachteil von den Gewehrgranaten: Sie funktionieren nur auf größere Distanz, da sie sonst nicht zünden.

Flashbangs
Die Blitzgranaten funktionieren auch durch massive Wände, es kommt nur auf die Entfernung an, in der sich ein Widersacher befindet. Von eigenen Granaten werden Sie nur sehr kurz geblendet. Bevor Sie Gebäude stürmen, werfen Sie eine Granate aufs Dach oder durch den Eingang – beides funktioniert.

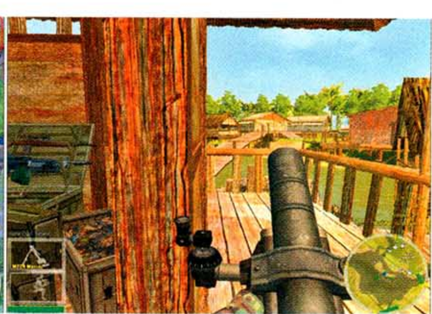




DURCH... Das Visier des M16 verdeckt einen Großteil des Sichtfelds, was in der meist unübersichtlichen Umgebung zusätzlich stört.



...BLICK Das M4-Sturmgewehr gewährt dagegen freie Sicht und ist zudem etwas leichter. Grund genug, es dem größeren Bruder vorzuziehen.



NACHSCHUB Da die vier Granaten des Mörsers schnell verschossen sind, bleiben Sie besser in der Nähe einer Vorratskiste, um schleunigst wieder zum Feuern bereit zu sein.

Soldiers: Heroes of World War 2

Das neue Kriegsspektakel von Codemasters bietet einen raffinierten Mix aus Strategie und handfester Action. Wir begleiten Sie durch zwei der vier Kampagnen.

Waffen und Ausrüstung

Durchsuchen Sie Ihre Feinde

Nehmen Sie sich immer die Zeit, Ihre gefallenen Gegner nach Waffen und brauchbaren Gegenständen zu durchsuchen. Sofern Ihr Widersacher bereits im Kampf war, finden Sie seine Waffe nicht im Inventar, sondern neben ihm auf dem Boden liegend. Um Waffen und andere Gegenstände besser zu sehen, drücken Sie die Tabulator-Taste.

Die wichtigsten Waffen

Es gibt unzählige Waffen im Spiel – wirklich wichtig sind davon neben Granaten nur die MGs und Präzisionsgewehre. In fast jeder Mission finden Sie Maschinengewehre und jede Menge Munition, um Ihre Truppe damit auszurüsten.

Die unterschiedlichen Granaten

Normale Eier- und Splittergranaten werden in erster Linie gegen Infanterie eingesetzt. Hin und wieder finden Sie auch geballte Ladungen und Anti-Panzer-Granaten. Nur diese gewaltigen Sprengladungen sind in der Lage, einen Panzer komplett zu vernichten. Die kleinen Granaten können Fahrzeuge jedoch lahm legen, indem sie Ketten oder Räder zerstören.

Fahrzeuge durchsuchen

Mit dem Auge-Symbol können Sie nicht nur Fußtruppen, sondern auch Fahrzeuge durchsuchen. Aus bewaffneten Gefährten lassen sich die MGs ausbauen und als normale Infanteriewaffe benutzen. Natürlich darf das Fahrzeug vorher nicht explodiert sein. Aus stationären MGs können Sie leider nur die Munition und nicht die Waffe entwenden.

Das Inventar

Warum habe ich keine Waffe mehr?

Wenn einer Ihrer Soldaten in ein Fahrzeug steigt, versucht er seine Waffe im Inventar zu verstauen. Wenn dort nicht genug Platz ist, lässt er das Schießeisen kurzerhand auf den Boden fallen. Halten Sie also stets so viel Platz im Gepäck frei, dass die Waffe noch hineinpasst.

Den Rucksack aufräumen

Schleppen Sie nicht tonnenweise überflüssigen Kram mit sich herum. Neben Ihrer Hauptwaffe und ausreichend Munition sollte jeder Kämpfer einige Erste-Hilfe-Kits und Granaten im Gepäck haben. Bedenken Sie, dass ein schwerer Rucksack Ihre Männer langsamer macht.

Ausrüstung in die nächste Mission mitnehmen

Wenn Sie die Einsätze einer Kampagne nacheinander spielen, wird Ihre Ausrüstung in die nächste Mission mitgenommen. Wenn Sie die Missionen im Kampagnenbildschirm direkt anwählen, starten Sie mit einer vorgegebenen Standardausrüstung.

Die Steuerung

Mit der Direktsteuerung schießen

In der direkten Steuerung schießen Ihre Soldaten weitaus schneller und genauer. Nutzen Sie die Direktsteuerung also ausgiebig. In diesem Fall können Sie auch eine Trefferzone anwählen. Bei Soldaten schießen Ihre Figuren auf den Torso oder den Kopf. Auch wenn es sich merkwürdig anhört: Zielen Sie stets auf den Oberkörper. Der Feind ist dort einfacher zu treffen und nicht durch einen Helm geschützt. Gepanzerte Fahrzeuge haben drei Trefferzonen: die Ketten oder Räder, den Rumpf und den Turm. Bei starken Gegnern ist ein Schuss auf die Ketten sehr hilfreich – der Panzer ist zwar noch intakt, kann Ihnen aber nicht folgen. Die empfindlichsten Stellen aller Panzer sind die Rumpfrückseite und der Turm. Ein direkter Treffer im Turm kann die halbe Besatzung ausschalten und den Panzer sogar in Brand setzen.

Mit der Direktsteuerung fahren

Gewöhnen Sie sich an, Ihre Panzer im Kampf direkt zu steuern. Wenn Sie beispielsweise ein Stück vom Feind wegfahren wollen, wird Ihr Panzer bei normaler Steuerung wenden und so dem Gegner die verwundbare Rückseite zuwenden. Wenn Sie sich selber hinters Steuer klemmen, kommen solche Patzer nicht vor.

Einheitenverhalten: Taktische Kommandos

Stellen Sie das Bewegungsverhalten Ihrer Einheiten stets auf „Stellung halten". Im freien Modus rennen Ihre Soldaten wild und nicht besonders überlegt in der Gegend herum. Das Feuerverhalten müssen Sie situationsbedingt einstellen. Wenn Sie Einheiten gerade nicht benutzen, stellen Sie diese an eine sichere Stelle und geben Sie den „Feuer einstellen"-Befehl.

Basiswissen

- Unsere Lösung wurde mit dem ersten Patch auf Version 1.12.2 angefertigt. Dieses Update beseitigt viele Fehler und macht das Spiel sehr viel einfacher.
- **Soldiers** ist stellenweise sehr schwer: Die Lösung orientiert sich am „normalen" Schwierigkeitsgrad.
- Sichern Sie Ihr Spiel oft ab. Benutzen Sie dabei stets einen neuen Spielstand, um zur Not einige Schritte zurückgehen zu können. Die Speicherstände werden vom Spiel automatisch nach Missionen geordnet.
- Benutzen Sie Tastatur-Kommandos. Besonders in hektischen Situationen sind Sie mit Tasten schneller als mit der Maus.
- Spielen Sie unbedingt die Trainings-Einsätze. Hier lernen Sie den Umgang mit Waffen und besonderen Gegenständen.

Taktiken

Granaten richtig werfen

Ihre Gegner werfen Granaten stets sofort. Das gibt Ihnen in vielen Fällen die nötigen Sekunden, um sich in Sicherheit zu bringen. Um dem Feind diese Chance zu nehmen, halten Sie die Maustaste so lange gedrückt, dass Ihre Granate beim Aufprall explodiert. Üben Sie das richtige Timing, bis es Ihnen in Fleisch und Blut übergeht.

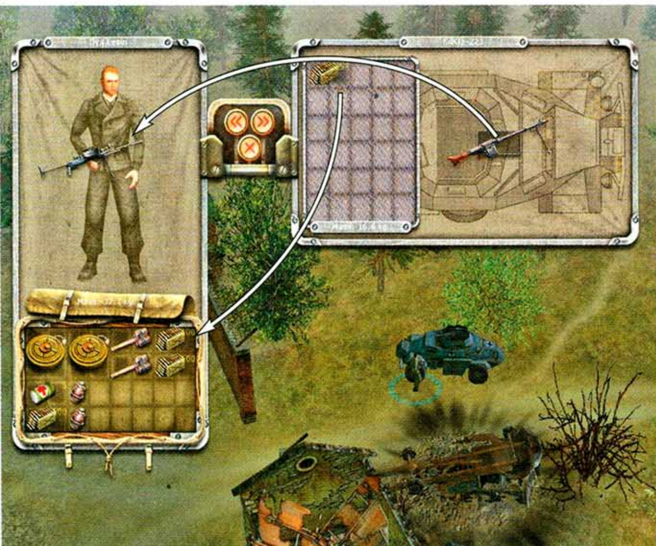
Taktisch nachladen

Laden Sie Ihre Waffe nicht erst nach, wenn Sie den letzten Schuss abgegeben haben. Besonders Maschinengewehre brauchen einige Zeit, um neu geladen zu werden. Nutzen Sie Feuerpausen, um Ihren Munitionsvorrat aufzustocken.

Die Mini-Map

Schauen Sie sich die kleine Übersichtskarte immer genau an. Jeder Gegner ist dort verzeichnet. Im Hauptbildschirm sind versteckte Feinde besonders bei Nacht schlecht zu erkennen. Befindet sich ein roter Punkt auf einem Gebäude, so hat sich dort ein Feind versteckt. Verschanzte Feinde lassen sich mit gezielten Granatwürfen durch Fenster und Türen beseitigen. Im Spiel ist es oft nötig, die Ansicht zu rotieren, um Gegner am Kartenrand ausfindig zu machen. (FW)

S



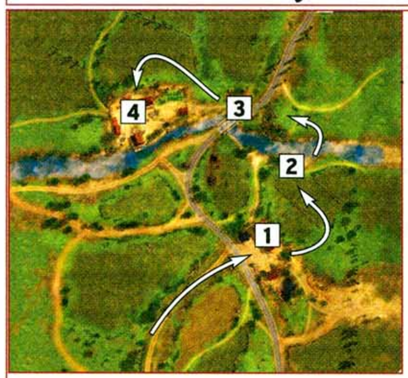
AUSSCHLACHTEN Versuchen Sie stets, gegnerische Fahrzeuge nicht komplett zu zerstören. So können Sie aus den verlassenen Fahrzeugen MGs mitsamt der Munition entwenden.



RÄUMUNGSKLAGE Besonders Ihren wertvollen Panzern werden derart versteckte Gegner schnell zum Verhängnis. Schießen Sie kurzerhand mit der Hauptkanone auf das Fenster.

Die deutsche Kampagne: Der Zorn des Tigers

Mission 1: Unterwegs



1. Fahren Sie alle drei Panzer in die große Scheune. Fieser Trick: Nach Ablauf des Countdowns können Sie nur noch das Inventar des ersten Panzers einsehen. Stellen Sie daher in den Spieloptionen „Pause im Inventar" ein. Fahren Sie nun mit dem zweiten und dritten Panzer jeweils an die Kiste vor dem kleinen Haus. Ein Besatzungsmitglied kann nun tonnenweise Munition und die beiden MGs innerhalb des Zeitlimits von den Panzern in die Kiste räumen. So haben Sie gleich zu Beginn drei schwere MGs.

2. Gehen Sie mit einem Mann hinter dem Felsen in Deckung. Von hier aus schaffen Sie es gerade, eine Stabgranate zwischen die beiden Steinbrocken auf dem anderen Ufer zu werfen (siehe Screenshot). So schalten Sie die Gegner hinter der Deckung aus. Die restlichen Soldaten lassen sich prima quer über den Fluss erledigen. Bringen Sie anschließend Ihre Leute auf dem Hügel in Stellung. Nehmen Sie dem nunmehr verblichenen Roger Chapman, der vergeblich hinter dem Karren Deckung gesucht hat, sein M1 samt Munition ab.

3. Überraschen Sie die Wachen an der Brücke vom Hügel aus mit MG-Feuer.

4. Begeben Sie sich auf MG-Reichweite (MG-34: 60 m) an den Bauernhof heran und nehmen Sie die erstbeste Wache unter Beschuss. So locken Sie fast alle Soldaten vom Hof zu Ihrer Position. Sobald der Gegnerstrom verebbt, nähern Sie sich dem Hof über die Felder. Das große Haus dient als Deckung. Vom Holzstapel neben dem Bauernhaus aus können Sie eine geballte Ladung zum Funkwagen schleudern und so die Mission erfolgreich beenden.



DIEBSTAHL Ganz Pfiffige schlachten die Panzer aus.



MEISTERWURF Aus der Deckung können Sie eine Granate über den Fluss werfen.

Mission 2: Aufklärung



DIE VORHUT Gegen zwei MG-Schützen hat die britische Aufklärungseinheit keine Chance.

1. Lassen Sie zwei Panzerfahrer mit ihren MGs aus der vorherigen Mission auf der Straße in Stellung gehen. Wenn Sie kein MG haben, bauen Sie kurzerhand eines aus dem Tiger aus. In der Zwischenzeit schicken Sie schon den einzelnen Soldaten von der Straße zu den Ölfässern, um den Panzer 4 (ganz links) zu betanken.

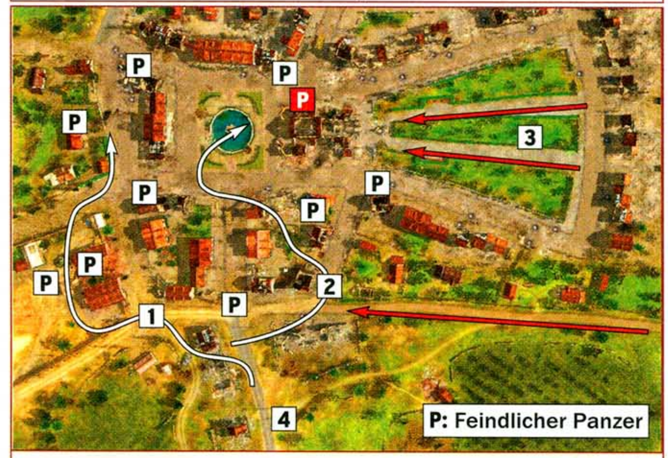
2. Eröffnen Sie mit den MGs das Feuer auf den ersten Aufklärer. Einmal getroffen, bleibt die Kolonne stehen und alle Gegner steigen aus. Im Maschinengewehrfeuer hat der Feind keine Chance.

3. Bewegen Sie Ihre Männer schnell zurück zu den Panzern. Zwei Mann steigen in den Tiger, vier in den mittlerweile wieder voll getankten Panzer 4 und zwei Soldaten mit MGs bleiben draußen. Postieren Sie die MG-Schützen an der Flanke.

4. Mit dem Tiger schießen Sie mit panzerbrechender Munition auf die anrollenden Panzer. Zielen Sie auf die Geschütztürme – nach zwei Treffern sind die Gegner hin. Die beiden MG-Schützen halten Ihren Panzern die Infanterie vom Leib. Der Panzer 4 unterstützt den Angriff und kümmert sich mit dem Bord-MG ebenfalls um Infanterie. Konzentrieren Sie sich stets auf die Bazooka-Schützen. Der Kampf ist nicht einfach und die feindlichen Fußtruppen sind Ihre größte Sorge. Mit etwas Übung in der Direktsteuerung knacken Sie die englischen Panzer aber schnell.

5. Nach erfolgreicher Schlacht rüsten Sie alle acht Soldaten neu aus. **Tipp:** Bauen Sie aus den Wracks der Shermans die M1919A4-MGs aus. Neben tonnenweise MG-Munition finden Sie auch Bazookas.

Mission 3: Villers Bocage



Taktischer Hinweis: Es wimmelt hier von versteckten Bazooka-Schützen. Diese Jungs sind die eigentliche Gefahr für Ihren Tiger. Inspizieren Sie die Karte genau, um versteckte Gegner auszumachen. Ein gezielter Schuss auf das Haus des Heckenschützen löst das Problem.

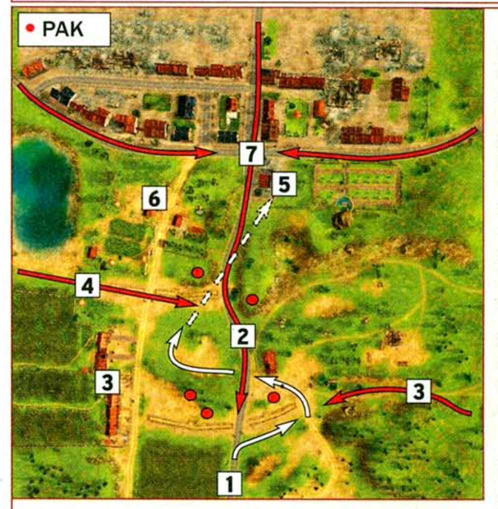
1. Nachdem Sie die Infanterie und den ersten Panzer direkt vor sich erledigt haben, lassen Sie Ihre Soldaten zum Panzer 4 vorrücken. Sobald auch hier die Luft rein ist, reparieren Sie den Koloss. Erledigen Sie nun mit dem Tiger die Panzer westlich des Stadtkerns. **Tipp:** Entfernen Sie die Granaten für die Hauptkanone aus Panzer 4 und stellen Sie das Verhalten auf aggressiv. So fungiert dieser Panzer nur als gut geschütztes MG. Dank der schnellen Turmdrehgeschwindigkeit hält der Kleine so die feindliche Infanterie vom Tiger fern.

2. Fahren Sie zum Ausgangspunkt zurück und stoßen Sie von dort in den westlichen Teil der Stadt vor. Sparen Sie sich den rot markierten Panzer bis zum Schluss auf.

3. Vernichten Sie den letzten Panzer vom Stadtkern aus. Es erscheinen nun zwei weitere Shermans im Osten. Bleiben Sie außer Reichweite und kümmern Sie sich zunächst um die Infanterie, die mit den britischen Panzern angekommen ist.

4. Ihr Tiger erleidet nach der Zerstörung der letzten Panzer unweigerlich einen kapitalen Motorschaden. Bringen Sie daher Wittmann vor dem letzten Gefecht zu Punkt 4. Sobald der Tiger nun die letzten beiden Panzer erledigt hat, ist die Mission gewonnen. Wer mag, kann natürlich auch die aus Osten anrückende Verstärkung herzlich in Empfang nehmen.

Mission 4: Jäger



1. Zerstören Sie aus größtmöglicher Entfernung die drei Panzerabwehrkanonen (PAKs) mit Explosivgeschossen. Ihre Infanterie hält sich vornehm zurück. Mit gezielten Schüssen auf den vorderen Rand der Schützengräben können Sie deren Bewohner am ehesten ausschalten.

2. Aus Norden tauchen drei mutige Panzer auf, die mit Ihrer Raubkatze spielen wollen. Verpassen Sie den ersten beiden gezielte Schüsse in den Turm. Sobald der dritte Panzer hinüber ist, stürmen Bazooka-Schützen aus den Häusern bei Punkt 3. Kommen Sie diesem Angriff zuvor, indem Sie die Häuser aus der Distanz zerstören.

3. Wenn alle Hausbesetzer erledigt sind, machen Sie einen der Shermans wieder flott. Da Ihre Männer keine Ausrüstung von der letzten Mission mitnehmen konnten, rüsten Sie sich in der Feuerpause mit MGs und Munition aus den Panzerwracks aus. Wagen Sie sich nicht weiter vor: aus Osten rückt eine weitere Welle Panzer an.

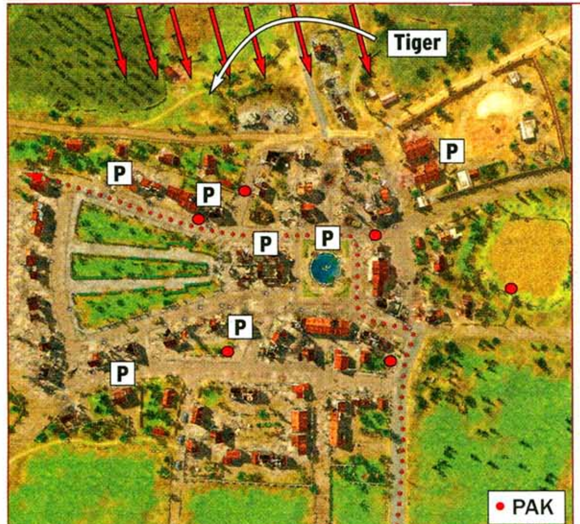
4. Attackieren Sie die PAKs und die Fahrzeuge in der zweiten Verteidigungslinie. Nach kurzer Zeit erscheinen von Westen zwei weitere Shermans. Erledigen Sie die Panzer aus größtmöglicher Distanz. Dank des eroberten Shermans bereitet die Infanterie kaum Probleme.

5. Nehmen Sie nun den Sherman am Haus rechts ins Visier – zerstören Sie bei der Gelegenheit auch gleich das kleine Haus. Dort versteckt sich nämlich ein Bazooka-Schütze.

6. Wenn Sie sich ein kleines Stück Richtung Punkt 5 bewegen, ruft dies den Sherman bei Punkt 6 auf den Plan. Ziehen Sie sich ein Stück zurück und zerstören Sie den Feind.

7. Fahren Sie langsam auf die Kreuzung zu. Die Infanterie aus Norden wird von Ihren Bord-MGs besiegt. Gleichzeitig rückt von Osten und Westen je ein Sherman an. Die Panzer zeigen ihre verwundbare Seite, in die Sie natürlich sofort ein 88mm-PB-Geschoss feuern.

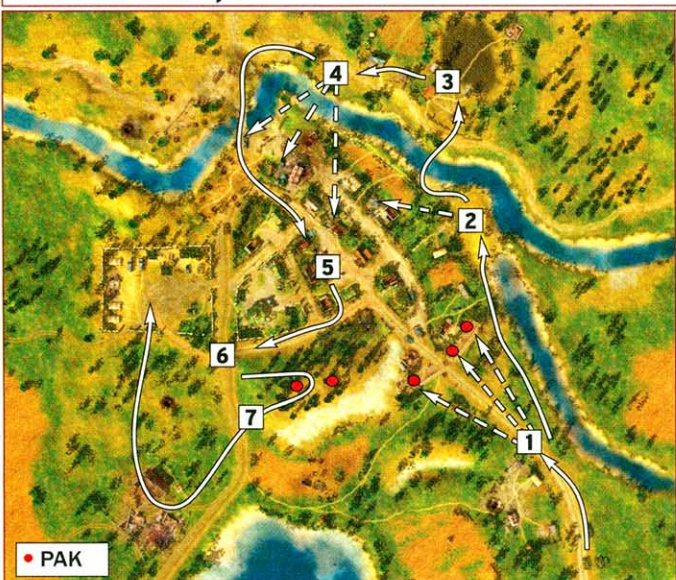
Mission 5: Befreiung



Taktischer Hinweis: In Villers Bocage kennen Sie sich ja bereits bestens aus. Obwohl Ihr Einsatzbefehl nur lautet, den verlassenen Tiger zu bergen, tun Sie gut daran, die gesamte Stadt von Feinden zu säubern. Wir empfehlen Ihnen, sich von außen ringförmig bis zu den Einheiten im Stadtkern vorzuarbeiten. Behalten Sie die Mini-Map stets gut im Auge – die Feinde sind in der Dunkelheit schwerer zu erkennen. Die Panzer und PAKs haben wir für Sie auf der Karte markiert. Einer der Panzer patrouilliert durchs Dorf. Zu allem Überfluss fährt etwa alle sieben Minuten ein Jeep mit Bazooka-Schützen die rot gepunktete Route entlang.
Die Stadt halten: Sobald Sie den Tiger wieder in Schuss gebracht haben, greift ein großer feindlicher Verband an. Um diese Schlacht zu bestehen, bringen Sie vor der Reparatur einen Ihrer Tiger an die markierte Position. Den frisch instand gesetzten Panzer lassen Sie, wo er ist.
Der Angriff: Am oberen Kartenende geht der Großangriff los, wenn der Countdown auf 9 Minuten, 30 Sekunden steht. Mit dem Tiger in der oberen rechten Ecke können Sie dem Feind in die Seite fallen und viele oder alle Angreifer noch vor dem Dorfgebiet zerstören. Kommt doch ein Panzer durch, so kann der zweite Tiger im Zentrum die Aufgabe locker bewältigen. Wer den Feind erst im Dorf angreift, muss sich mit Dutzenden herumwuselnden Infanteristen herumschlagen und findet sich in einer schier ausweglosen Situation wieder.
So gewinnen Sie die Schlacht: Zuerst erscheinen zwei leichte Fahrzeuge voller Infanterie. Zerstören Sie beide mit je einem Explosivgeschoss. Laden Sie anschließend panzerbrechende Munition. Die erste von zwei Sherman-Wellen mit fünf Panzern rollt an. Der Feind zeigt Ihnen die Seite, was Ihre Aufgabe enorm erleichtert. Sie können so wenigstens zwei oder drei der gegnerischen Panzer noch vor dem Dorf zerstören. Versuchen Sie stets den am nächsten gelegenen Sherman komplett – inklusive Infanterie – zu vernichten, bevor Sie sich um das nächste Ziel kümmern. Sobald die erste Angriffswelle neutralisiert ist, reparieren Sie etwaige Schäden und bringen den Tiger am Dorfrand für die zweite Attacke wieder in die Ausgangsposition. Etwa drei Minuten vor Ende des Countdowns erscheinen die letzten fünf Shermans aus der gleichen Richtung wie zuvor.

Die russische Kampagne: Katyusha

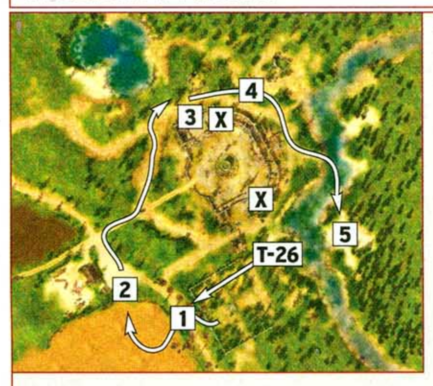
Mission 1: Chepel



1. Greifen Sie mit dem T-34 die Infanterie vor dem Dorf an. Bleiben Sie dabei aber unbedingt außer Reichweite der PAKs. Ihr Schützenpanzer sorgt im aggressiven Modus dafür, dass Ihnen kein deutscher Soldat zu sehr auf die Pelle rücken kann. Halten Sie den BA-20M jedoch stets hinter dem T-34. Den deutschen Panzer und den Truppentransporter schaltet der T-34 aus. Anschließend nehmen Sie die drei PAKs aus größtmöglicher Entfernung aufs Korn.
2. Attackieren Sie den Panzerwagen östlich vom Dorf. Verpassen Sie dann dem Panzer 3 einen Schuss in die Ketten. Ziehen Sie sich so weit wie möglich an den Fluss zurück, um die anpreschenden Infanteristen nicht zu nahe kommen zu lassen. Versuchen Sie den Panzer 3 nicht zu zerstören – reparieren Sie ihn und lassen Sie die Mannschaft Ihres Schützenpanzers und die beiden Infanteristen einsteigen. Aus Norden rücken nun zwei Panzer 4 an.
3. Fahren Sie mit beiden Panzern über den Fluss. Dies ruft Infanterie und einen der neuen Panzer 4 auf den Plan. Sie haben am Bauernhof jedoch eine wunderbare Schussposition.
4. Nehmen Sie von diesem Ufer die beiden Spähfahrzeuge nahe der Brücke unter Feuer. Zerstören Sie auch alle besetzten Häuser in Reichweite. Durch die große Entfernung und den Fluss können Sie nahezu alle Infanteristen im östlichen Dorfteil sicher eliminieren. Wenn die Gefahr durch die Infanterie gebannt ist, können Sie den bei Punkt 3 zerstörten Panzer 4 reparieren und die Besatzung aus dem zuvor gekaperten deutschen Panzer umsteigen lassen.
5. Stoßen Sie nun ins Zentrum vor. **Vorsicht:** Sobald die Infanterie im Dorfkern erledigt ist, erscheint aus Norden erneut ein Panzer 3. Fangen Sie diesen an der Brücke ab.
6. Vernichten Sie nun den letzten Panzer 4 und die restliche Infanterie im Dorf.
7. Sie müssen nun nur noch die restlichen Gegner von der Karte fegen. Die beiden Artillerie-Stellungen auf der Anhöhe greifen Sie von hinten an. Vernichten Sie anschließend den Trupp am Bauernhof im Südwesten und die Einheiten am Nachschubdepot. Schauen Sie genau auf die Mini-Map: Erst wenn kein roter Punkt mehr zu sehen ist, haben Sie es geschafft.

S

Mission 2: Kloster



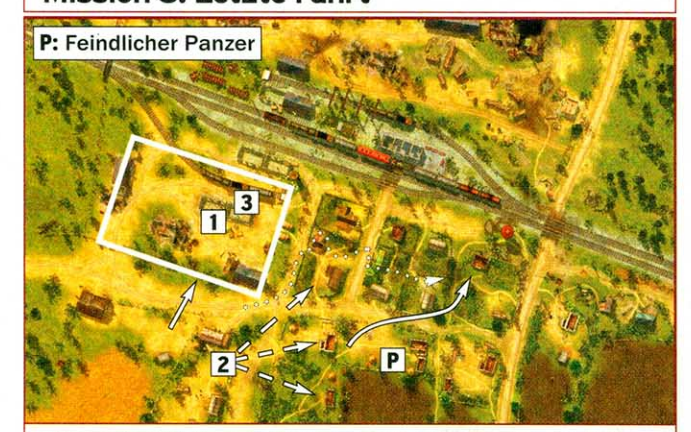
Taktischer Hinweis: Diese Mission ist sehr actionlastig und äußerst schwer. Wenn es nach den Entwicklern geht, kämpfen Sie sich mit Ihren beiden Panzerfahrern zum Kloster vor, greifen die Soldaten im Innenhof an und retten den Spetznatz. Für die Flucht lassen sich an den mit X markierten Stellen die Türen aufsprengen. Da von Westen ständig neue Soldaten eintrudeln, kann es durchaus passieren, dass Sie sich an Ihrem Auftrag die Zähne ausbeißen und es – wenn überhaupt – nur mit sehr viel Glück schaffen. Wir haben einen einfacheren Weg gefunden:
1. Durchsuchen Sie die Körper Ihrer Kameraden und den T-26. Sie finden neben dem Panzer-MG ein PTRS-Anti-Panzer-Gewehr und einige Granaten. Laufen Sie in das Feld links.
2. Der MG-Schütze schaltet mit einigen gezielten Salven den Bordschützen des SdKfz aus. Sobald der Fahrer sich hinter das MG klemmt, erledigen Sie auch ihn. Mit der verbliebenen Munition und Ihren Granaten kümmern Sie sich um die Infanterie.
3. Fahren Sie nun mit dem gepanzerten Wagen an die Rückseite des Klosters. Mit der Direktsteuerung rammen Sie mit Ihrem Fahrzeug einfach die Wand ein. Sie sehen eine Zwischensequenz und können dann den Fallschirmjäger einladen. Mit Vollgas geht's dann rückwärts wieder aus dem Gemäuer raus. Etwaige Verfolger erledigen Sie mit dem Bord-MG.
4. Wer noch ausreichend Munition hat, kann den Fahrer aus dem Schützenpanzer schießen, der hier entlangfährt. Wenn das Fahrzeug leer ist, können Sie ein weiteres deutsches Maschinengewehr für die späteren Missionen erbeuten.
5. Fahren Sie bis zum Fluss. Vergessen Sie nicht, das MG und die restliche Munition aus Ihrem fahrbaren Untersatz zu entwenden. Die restliche Strecke bis zum Fluchtpunkt schwimmen Ihre Männer. So erreichen Sie ohne viel Aufwand die dritte Mission.



GUT GEZIELT Nach ein paar Salven ist die Spähpanzer-Besatzung hinüber.

MAUERFALL Wer mit Vollgas durch die Wand brettert, erspart sich den Kampf.

Mission 3: Letzte Fahrt



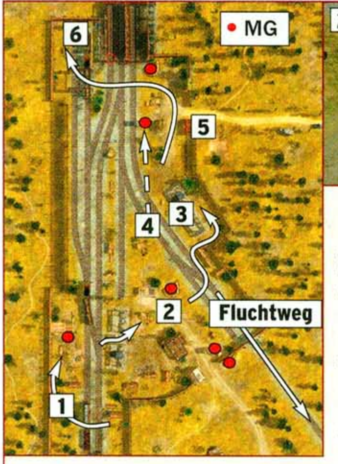
Taktischer Hinweis: Vergessen Sie die Missionsbeschreibung lieber gleich sofort. Abgesehen davon, dass es sehr schwer ist, unentdeckt zum Haus zu kommen: Wenn Sie dort angelangt sind, haben Sie noch vier Minuten, um alle Ihre Männer in den Zug zu bekommen. Das ist ohne einen Kampf schlicht und einfach nicht möglich.

1. Der Güterbahnhof: Mit dem Zug, der hier steht, werden Sie am Ende die Flucht antreten. Sie müssen also alle Wachen auf diesem Gelände eliminieren. Durch eine Lücke im Zaun kommen Sie herein (siehe Pfeil). Schießen Sie genau – wenn Ihre Kugeln am Ziel vorbeifliegen und den großen Bahnhof treffen, rufen Sie noch mehr Gegner auf den Plan. Den regelmäßig aufkreuzenden Tankwagen sollten Sie lahm legen, aber nicht hochjagen. Auch das ruft unerwünschte Gesellschaft herbei. In den Kisten südlich der Benzintanks finden Sie ein Mauser-Gewehr samt Munition, Granaten und zwei geballte Ladungen.

2. Das Dorf: Es ist möglich, unerkannt durchs Dorf zu schleichen (gepunktete Linie). Richtig schwer ist es jedoch, innerhalb der vier Minuten zum Zug zu gelangen. Unser Vorschlag: Nehmen Sie die Brechstange. Mit Granaten oder MG-Feuer holen Sie die Soldaten aus den markierten Hütten. Sind die Kerle erst mal weg, so können Sie in der Deckung des Klohäuschens und des Strohhaufens nah genug an den Spähpanzer heran, um ihn mit einer geballten Ladung (vom Bahnhof aus) zu vernichten. Kämpfen Sie sich den Weg bis zum Haus frei.

3. Die Flucht: Lassen Sie zwei Männer schon am Zug warten. Sobald der Countdown läuft, können diese Soldaten in den Waggon steigen. Mit dem letzten Mann machen Sie sich auf dem schnellsten Weg zum Zug, um vor den neuen Wachen dort zu sein.

Mission 4: Diebstahl





FUSSLAHM Ohne Räder steht der Panzer schief und kann auf einer Seite nicht mehr schießen!

1. Ihr erstes Ziel ist das fest montierte MG. Problematisch sind dabei die gegenüberliegenden Häuser, in denen sich gute Schützen verschanzt haben. Erledigen Sie alle sichtbaren Wachen vom Startpunkt aus. Die Häuser lassen sich mit Granaten räumen. Sobald einer Ihrer Männer am MG steht, geht's heiß her. Etliche Gegner stürmen auf Ihre Position zu. Sichern Sie die Flanken mit den anderen beiden Soldaten. Solange kein Deutscher in Wurfweite kommt, sind Sie am MG relativ sicher.

2. Eliminieren Sie die MG-Wache im Turm und den Schützen im Haus mit der Flagge. Anschließend schicken Sie einen mit Granaten voll gepackten Soldaten hinter die Kisten beim Schützenpanzer in Deckung. Werfen Sie erst eine Granate auf den MG-Schützen. Wenn Sie nun Granaten auf die Reifen des Schützenpanzers feuern und so alle vier Räder zerstören, kippt dieser entweder leicht oder ganz auf die Seite. Wie das Bild zeigt, können Sie sich nun gefahrlos neben den Panzerwagen begeben. Im Haus mit der Flagge finden Sie etwas Dynamit – geben Sie dem Schützenpanzer damit den Rest. **Tipp:** Die Minen, die Sie neben dem Dynamit in der Kiste finden, erweisen sich in der kommenden Mission als sehr hilfreich!

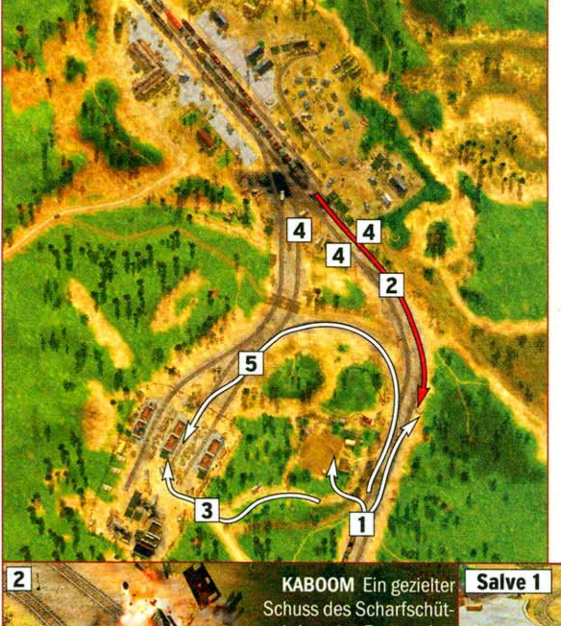
3. Stürmen Sie die beiden weißen Häuser. Hier finden Sie ein Scharfschützengewehr und geballte Ladungen. Heben Sie sich die Granaten für die nächste Mission auf.

4. Mit dem Scharfschützengewehr können Sie nun die Wache im Turm erledigen.

5. Der LKW vor dem Osttor ist voll beladen. Um sich die Sache einfach zu machen, werfen Sie eine Granate über den Zaun auf den Laster. Eine weitere Granate sprengt das Häuschen.

6. Vernichten Sie die übrigen Gegner. Wenn Sie sich der Lokomotiv-Halle nähern, stürmen etliche Soldaten heraus – ein Mann am Turm-MG bannt diese Gefahr. Erst wenn kein Gegner mehr auf der Karte ist, besteigen Sie die Lokomotive. Stellen Sie die Weichen so um, dass Sie zunächst die Katyusha ankoppeln und anschließend durch das Tor entkommen können.

Mission 5: Bahnhof Prishib



1. Erledigen Sie alle Gegner an den Bauernhäusern und entlang der Schienen bis zum MG-Nest.

2. Nach einiger Zeit wird ein Zug im Bahnhof losfahren. Wenn dieser zur Katyusha kommt, verlieren Sie Ihre Fracht an den Feind. Damit das nicht passiert, stellen Sie dem Zuge eine hochexplosive Falle.

Der Zug-Trick: Auf dem Gehöft direkt links neben der Bahnstrecke finden Sie drei Benzinfässer. Stellen Sie ein Fass auf den rechten Schienenstrang. Die beiden anderen Fässer legen Sie ein Stück weiter vorne zwischen die Schienen. Wenn die Lok das Fass auf den Schienen rammt, explodiert sie samt dem geschobenen MG-Waggon. Im Personenwagen am Ende des Zuges sitzen etliche schwer bewaffnete Infanteristen. Wenn Sie auf das Fass zwischen den Schienen schießen, sobald der letzte Waggon vorbeifährt, explodiert er mitsamt seiner Ladung. Wer die Minen aus der vorherigen Mission noch hat, kann sie statt des Benzinfasses auf die Schienen legen.

3. Gehen Sie vor dem seitlichen Tor des Depots in Deckung und erledigen Sie zunächst den MG-Schützen im Turm. Ballern Sie anschließend wild ins Lager, bis auch wirklich jeder weiß, dass Sie da sind. Früher oder später wird ein Soldat das Tor öffnen und nach Ihnen suchen. Falls das nicht klappt, nehmen Sie den LKW, um damit ein Loch in den Zaun zu fahren. Ihr Hauptaugenmerk muss auf den drei MG-Türmen liegen. Besetzen Sie diese so früh wie möglich. Von der erhöhten Position aus können Sie viele Feinde in ihren Deckungen attackieren.

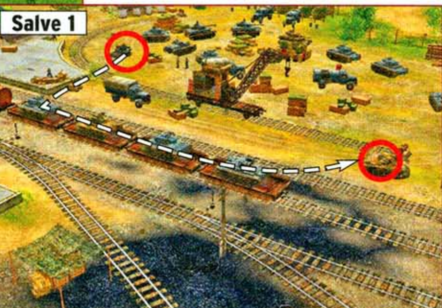
4. Wenn alle Gegner vor und im Depot eliminiert sind, geht's zum Zug zurück. Bevor Sie abfahren können, muss der Scharfschütze die Weiche neben dem MG-Nest umlegen, damit Sie nicht in den schwer bewachten Bahnhof tuckern. Anschließend nehmen Sie die drei MG-Schützen auf den Türmen am Rande des Bahnhofs aufs Korn. Diese sind leider in Reichweite der Bahnstrecke und würden ansonsten die Katyusha beschädigen.

5. Fahren Sie nun den Zug – am besten manuell – ins Depot. Halten Sie erst ganz am Ende des Gleises.

6. Sie haben vier Salven à acht Schuss. Die auf den Bildern unten rot markierten Einheiten sind besetzt und holen zum Gegenangriff aus. Deshalb ist es wichtig, dass Sie diese Gefahr mit den ersten beiden Salven bannen. Sie müssen manuell schießen und das Fadenkreuz über die Ziele wandern lassen. Speichern Sie nach jeder erfolgreichen Salve ab. Die letzten beiden Raketenangriffe richten Sie gegen die geparkten Panzer. Um das Missionsziel zu erreichen, müssen alle Panzer komplett zerstört sein. Ist das geschafft, vernichten Sie die Katyusha.



KABOOM Ein gezielter Schuss des Scharfschützen bringt das Fass und so den Waggon zur Explosion. Die Lok fährt kurz darauf auf ein weiteres Benzinfass und explodiert ebenfalls.





Spellforce: The Breath of Winter

Langsam wird's ernst – die Gegner werden härter und die Gefechte kniffliger. Gut, dass Sie auf unsere Komplettlösung mit Karten, Tabellen und Strategietipps zurückgreifen können.

Fastholme

Die Verteidigung von Fastholme

1. Besetzen Sie so schnell wie möglich alle Zwergengebäude, auch die in der südlichen Basis (3). Sobald die Rohstoffproduktion anläuft, versetzen Sie die Fahne des Monuments nach Süden, wo die Untoten angreifen. Ragnars Leute halten das Südtor von alleine, konzentrieren Sie sich auf die Angriffe vom nördlichen Lager (4).

2. Mischen Sie Priester oder Älteste in Ihren Kampfverband, um verwundete Krieger zu heilen und deren Kampfkraft aufzuwerten. Mit 15 Zwergen im Gefolge lässt sich die kleine Untotenbasis (4) schnell zerstören. Sammeln Sie danach Ihre Truppen am Südtor, während Sie zu Ragnar zurückeilen.

3. Spurten Sie eilends zum Zwergensprengmeister Uram (5). Falls Sie selber keine Heilmöglichkeit haben, nehmen Sie zur Sicherheit einen Priester mit. In der Zwischenzeit behalten Sie die Südbasis im Blick und schicken dort stetig Verteidigungstruppen hin. Entsenden Sie nach Möglichkeit nur die besseren Einheiten (Krieger, Verteidiger, Elite und Älteste) sowie Priester an die Front.

4. Denken Sie daran, Ihre Truppenstärke zu erhöhen, ein oder zwei zusätzlich platzierte Schweinefarmen helfen Ihnen dabei. Errichten Sie auch ein großes Haupthaus, um mehr Einheiten beschwören zu können.

5. Der Rückweg zur Basis mit Uram ist nicht so leicht, da Ihnen nun Skelette auflauern. Eilen Sie schnell zur Zwergenstatue (6). Dort erhalten Sie „geistliche" Unterstützung durch die Statue selbst. Auf dem Weg zum Sprengplatz (7) warten noch mehr Untote auf Sie; bleiben Sie dicht bei Guram und beschützen Sie ihn.

6. Sobald der Talweg gesprengt ist, beordern Sie alle Truppen zur östlichen Statue (10). Meiden Sie auf jeden Fall die große Armee im Süden (11), da die Truppen dort viel zu stark sind (Stufe 27).

7. Falls Sie es nicht schon getan haben, entwickeln Sie spätestens jetzt alle Einheiten-Upgrades und stocken Sie Ihr Heer auf die Größe von mindestens 70 Einheiten auf. Arbeiten Sie sich durch die Talwege zum südlichen Zwergenmonument vor (14), dann ist der Nachschubweg für Ihre Truppen wesentlich kürzer.

8. Falls Ihre Vorräte an Mondsilber knapp sind, errichten Sie beim Monument (14) eine weitere Mondsilbermine.

9. Räumen Sie nun von hinten das Untoten- und Schlurferlager (15 und 16) aus dem Weg.

10. Dringen Sie weiter nach Osten vor und kümmern Sie sich um das Scheusal Gorg (16). Vorsicht: Kurz, nachdem Sie mit dem Angriff begonnen haben, erscheinen noch Ahnengeister (Stufe 21). Konzentrieren Sie sich zuerst auf Gorg und ziehen Sie sich – wenn nötig – zum südlichen Zwergenmonument zurück und sammeln dort neue Kräfte. Mit 80 Zwergen und dem Titanen in der Hinterhand bekommen Sie auch die Riesengeister klein.

11. Geleiten Sie Windjalf in die Stadt zurück. Achten Sie darauf, dass Sie noch eine kampfstarke Truppe haben, bevor Sie den Zwerg befreien, da der Weg mit Wolflingen gespickt ist.

Wieder in Tirganach

Ins rote Imperium

1. Suchen Sie Elune und Lena am Westeingang der Stadt auf und sprechen Sie mit ihnen. Verlassen Sie die Stadt durch das Nordtor und gehen Sie nach Westen. Vergessen Sie nicht, Helden am Monument (8) zu rekrutieren. Locken Sie die Wächter Zanzaars möglichst einzeln weg. Sobald die Garde aus dem Verkehr gezogen ist, knöpfen Sie sich den Obermotz vor. Nutzen Sie die Heldenfähigkeiten, um sich mit Auren zu heilen und den Gegner zu schwächen.

2. Zeigen Sie Elune den Schlüssel. Jetzt können Sie die Stadt nach Süden verlassen. Zerstören Sie sofort die Hütten (Spawnpunkte) der Wolflinge (19) und erledigen Sie die Pelzträger einen nach dem anderen. Wenn Sie Probleme damit haben, locken Sie die Biester in Stadtnähe, dann erhalten Sie Unterstützung von den Elfen. Wenn Sie trickreich sind, schleichen Sie unbemerkt an den Patrouillen vorbei und zu den Spawn-Hütten.

Levelorgie

Das Untotenlager (4) im Westen ist ideal geeignet, um den eigenen Charakter ein paar Stufen



MUTATION Gorg ist nicht nur hässlich anzuschauen, sondern obendrein auch noch fies. Wenn Sie ihn nicht sofort weglocken, müssen Sie sich zusätzlich mit starken Riesengeistern herumplagen.

Fastholme

LEGENDE:
P1 Portal ins Wintertal, Truhe (enthält Arbeiterrunen, Stufe 10)
1 Ragnar
2 Zwei Truhen an der Festungsmauer
3 Südliche Zwergenbasis
4 Untotenlager, zwei Truhen
5 Uram Gursam, Truhe
6 Heilige Zwergenstatue
7 Sprengplatz
8 Karren mit Waren
9 Truhe
10 Heilige Zwergenstatue
11 Untotenarmee
12 Truhe
13 Truhe
14 Monument der Zwerge, Truhe (enthält die Menschenpläne Großes Haupthaus, Schützenturm und Paladin)
15 Untotenlager
16 Schlurferlager
17 Gorg, Truhe
18 Schatz aus Tiondra (nicht gleich verfügbar)
19 Skelettgruppe (Tiondra-Quest)
20 Skelettgruppe (Tiondra-Quest)

Tirganach

LEGENDE:
P1 Portal nach Frostfall
P2 Portal ins Wintertal
P3 Portal zur Schattengrenze
P4 Portal in den Gletscherbruch, Bluttatze (Stufe 30)
1 Truhe (enthält unter anderem Rune Priester Gyllenhaal, Stufe 8)
2 Truhe
3 Elementarpunkt Eiswesen
4 Untotenlager (eines der Skelette besitzt eine Schädelmünze), zwei Truhen (enthalten unter anderem zwei Heldenrunen, Stufe 12 und 13)
5 Der Maskierte
6 Ashgork
7 Trollstatue
8 Heldenmonument
9 Truhe
10 Urok-Schläger (max. Stufe 19)
11 Zwei Truhen
12 Truhe
13 Untote (Grab)
14 Drei Kisten (eine davon enthält Arbeiterrunen, Stufe 8)
15 Flink McWinter
16 Untote mit dem Buch von Darius, Truhe
17 Zanzaar (Stufe 23) und seine vier Wächter (Stufe 17)
18 Schneedrachlinge (Stufe 20)
19 Wolflinge
20 Truhe
21 Südost-Tor
22 Eisdiener (Stufe 15), zwei Truhen (enthalten Top-Gegenstände, unter anderem eine Schädelmünze, einen leeren Runenstein, Rune Priesterin Nova, Stufe 17)
23 Truhe (Schädelmünze)

S



KNOCHENBRECHER Lassen Sie keine Gelegenheit aus, Monstercamps weidlich auszunutzen, um Ihren Avatar hochzuleveln. Es kostet zwar viel Zeit, lohnt sich aber.



ENGPASS Die Werwölfe haben sich geschickt an diesem Pfad postiert. Meiden Sie den verlustreichen Kampf auf dem Weg selbst und ziehen Sie sich lieber etwas zurück.



RINGTANZ So klappt's am besten – umringen Sie den Dracon mit Ihren starken Nahkämpfern. Unser Magier im Hintergrund gibt dem Bösewicht den Rest.

hochzuleveln. Lassen Sie ein oder zwei Gebäude des Lagers übrig, sodass immer wieder ein paar Untote erscheinen. Postieren Sie Ihren Avatar – unterstützt von den Helden – im Lager und schauen Sie in aller Ruhe zu, wie sich Ihr Protagonist weiterentwickelt.

Der Schatz aus Tiondra

1. Suchen Sie den gefangenen Flink McWinter auf (15). Von ihm erhalten Sie eine attraktive Nebenquest. Das gesuchte Buch ist in den Händen von Untoten (16). Der gefährlichste Gegner dort ist ein Schlächter, Stufe 16 – erledigen Sie diesen Knochenmann zuerst. Bringen Sie das Buch zu Darius – leider fehlen ein paar Seiten. Flink hat diese in Frostfall „vergessen".

2. Bevor Sie gleich nach Frostfall aufbrechen, seien Sie gewarnt: Die drei Seiten werden jeweils von einem Rudel Werwölfe bewacht. Die Wölfe finden Sie im nördlichen Teil von Frostfall. Jede Gruppe wird von einem Stufe-20-Wolf angeführt – das wird also kein Zuckerschlecken. Wenn Sie noch zu schwach dafür sind, errichten Sie doch einfach eine Orkbasis, um Truppen zu produzieren. Mit 35 Einheiten (je 15 Kämpfer und Totems, garniert mit fünf Trommlern) klopfen Sie die garstigen Wölfe weich.

3. Kommen Sie bloß nicht auf die Idee, die Elfenbasis wieder aufzubauen, denn dort campiert eine große und starke Imperialenarmee. Sobald Sie alle drei Seiten des Buches haben, kehren Sie zu Darius in Tirganach zurück. Befreien Sie Flink aus der Zelle – das nächste Reiseziel für die Quest lautet Glutfänge.

4. Den Obelisken finden Sie ganz im Osten der Glutfänge (Karte Glutfänge, Kartenpunkt 13). Nachdem Sie dort den Schlüssel von McFlink benutzt haben, marschieren Sie zu der Bodenkarte (15). Das Feuer markiert den Schatzpunkt in Fastholme. Berichten Sie McFlink in Tirganach davon.

5. Der Schatz wird von einer Horde Skelette gehütet, die erst spawnt, wenn Sie kurz vor dem Zielpunkt sind. Alleine haben Sie kaum eine Chance gegen die Klappergestelle – errichten Sie daher zuvor eine Zwergenbasis. Es sind weit mehr als die von Flink angegebenen 15 Skelette, die auch noch von einem Stufe-28-Knochenmann angeführt werden. Wer auf der sicheren Seite sein will, entwickelt die maximale Armeegröße und alle Upgrades. Zu allem Übel spawnen auch noch zwei kleinere Skelettgruppen im Norden und Süden von der Hauptarmee, die von Stufe-27-Untoten angeführt werden.

Knochenschnitzer

1. Nachdem Sie die Karten Wintertal und Fastholme erfolgreich abgearbeitet haben, ist Ihr Avatar stark genug, um sich an Ashgorks Quest heranzumachen. Reisen Sie nach Mirraw Thur und rufen Sie dort Ihre Helden am Monument. In unserem Testspiel bestand die „Befreiungstruppe" aus:
dem Mentalisten Garbarius, Stufe 10,
der Kriegerin Ylvie, Stufe 11,
dem Kämpfer Tileth, Stufe 12,
dem Priester Carmelius, Stufe 13,
der Kämpferin Ragna, Stufe 14,
sowie unserem Avatar, einer Schwarzmagierin, Stufe 16.

2. Knöpfen Sie sich die imperialen Patrouillen vor. In der Stadt warten als dickste Gegner Stufe-21-Gladiatoren sowie Dracon Sohal Za-hal (Stufe 20) auf Ihre Recken. Locken Sie zuerst die Gruppe am Tor weg. Heilen Sie Ihre Verwundeten nach dem Gefecht und stürzen Sie sich erfrischt auf den Dracon und seine Beschützer.

3. Erzählen Sie Ashgork (der jetzt am Eingang der Orksiedlung steht) von Ihrem Sieg. Nach der Unterweisung in der Kunst des Knochenformens heißt die nächste Station Echosümpfe.

4. Auch wenn es übel für Narzosh aussieht: Ohne eine Basis und Truppen haben Sie kaum eine Chance gegen die Horde von Baumwesen. Locken Sie die Ent-Doubles einzeln aus dem Lager, dann haben Sie die wenigsten Verluste.

5. Sobald Sie das erste Knochenstück von Narzosh eingesackt haben, geht es zu Ashgork zurück. Um an den zweiten Knochen zu gelangen, reisen Sie zum Knochenaltar im Westen der Karte. Der Gegner dort ist ein Stufe-22-Knochenwächter. Sie benötigen die Hilfe Ihrer Helden, um mit ihm fertig zu werden. Erleichtern Sie das Monster um sein Knochenfragment – jetzt fehlt Ihnen nur noch das dritte Stück.

6. Wieder bei Ashgork, stellt sich heraus, dass Sie seine Knochen benötigen. Folgen Sie der Grünhaut in gebührendem Abstand zum Portal nach Frostfall. Nehmen Sie auch alle Ihre Helden mit. Speichern Sie vor dem Kampf besser ab, da der Ork jede Menge Skelette beschwört (Stufe 12 bis Stufe 16). Die beste Taktik: mit einer Figur einzelne Skelette anlocken und so die große Gegnergruppe nach und nach dezimieren.

7. Wenn Sie alle drei Knochenfragmente beisammen haben, begeben Sie sich zum Knochenaltar, um Ihre ersten Knochenartefakte herzustellen.

Mord der Hohen Priesterin

Zur Abwechslung dürfen Sie sich als Ermittler in einer Mordsache betätigen. Beteiligte Personen:

Knochenwaffen

Im Verlauf der Nebenquest „Knochenschnitzer" lassen sich am Knochenaltar auf Mirraw Thur verschiedene, einzigartige Waffen schmieden. Für jede Waffe, die Sie herstellen möchten, benötigen Sie ein Knochenschnitzermesser, ein Knochenfragment und einen Blutedelstein.

Knochenschnitzermesser gibt es bei folgenden Händlern:
- Mumugg in Mirraw Thur
- Panchesi in Tirganach
- Sorenia in den Echosümpfen
- Luciusin den Echosümpfen
- Ebonie in Tirganach
- Knoblin in Shal'Dun
- Vestenrar in Shal'Dun

Liste der Fragmente:

Karte	Gegner	Fragment
Mirraw Thur	Knochenwächter	Panzerfragment
Mirraw Thur	Ashgork	Kieferfragment
Mirraw Thur	Ashgork	Langes Knochenfragment
Echosümpfe	Nazhosh	Schädelfragment
Tirganach	Togo	Schenkelknochen
Tirganach	Knochentänzer	Rippenknochen
Tirganach	Munch	Knochensplitter
Shal'Dun	Novarg	Echsenschädelfragment

Liste der Blutedelsteine:

Blutedelstein	Fundort
Blaugrüner Stein	Mirraw Thur, Knochenwächter
Brauner Stein	Echosümpfe, Händler Lucius
Schwarzer Stein	Echosümpfe, Händler Lucius
Blauer Stein	Tirganach, Händlerin Panchesi
Violetter Stein	Tirganach, Eiswolf
Grüner Stein	Tirganach, Entdärmer
Roter Stein	Frostfall, Werwolfsanführer
Weißer Stein	Wintertal, Golem Winterfaust
Gelber Stein	Schattengrenze, Kiste mit Schädel eines Prinzipals
Grauer Stein	Schattengrenze, Kiste mit Schulterplatten eines Prinzipals

Knochenrezepte

AHNEN-WAFFENSATZ:
Knochenstab:
Langes Knochenfragment und violetter Blutedelstein
Schädelhelm:
Schädelfragment und gelber Blutedelstein
Knochenpanzer:
Panzerfragment und blauer Blutedelstein

BERSERKER-WAFFENSATZ:
Sägeschwert: Kieferfragment und violetter Blutdedelstein
Schädelhelm: Schädelfragment und gelber Blutedelstein
Knochenpanzer: Panzerfragment und blauer Blutedelstein

Weitere Rezepte

Feuerspeier-Schädelarmbrust:
Echsenschädelfragment und brauner Blutedelstein
Frostwerfer-Schädelarmbrust:
Echsenschädelfragment und grauer Blutedelstein
Schenkelknochenkeule:
Schenkelknochen und schwarzer Blutedelstein
Giftgrüner Rippenbogen:
Rippenknochen und grüner Blutedelstein
Feuerroter Rippenbogen:
Rippenknochen und roter Blutedelstein
Arkaner Knochensplitterdolch:
Knochensplitter und blaugrüner Blutedelstein
Astraler Knochensplitterdolch:
Knochensplitter und weißer Blutedelstein

ACHTUNG: Sobald Sie einen Gegenstand des Ahnen- beziehungsweise Berserkersatzes hergestellt haben, können Sie den entsprechend anderen Satz nicht mehr herstellen. Wenn Ihr Satz komplett ist, lassen sich die übrigen Gegenstände herstellen.



GRUSELIG Der Knochenwächter am Altar ist heftig. Setzen Sie alle Helden ein, die zusammen mit dem Avatar das Monster aus dem Verkehr ziehen.

SUCHSPIEL Der menschliche Stadtwächter ist hinter dem Heldenmonument kaum zu erkennen. Drehen Sie die Kamerasicht ein wenig, um ihn aufzustöbern.

Lithere befindet sich am Westeingang der Stadt. Baetha ist beim Seelenfels in der Stadt zu finden. Fennair hält sich am Tatort auf, Sie finden ihn hinter dem Heldenmonument bei der toten Aedale.

Verhören Sie alle drei Personen und untersuchen Sie vor allem Aedales Körper. Die Schnittwunden sind der Schlüssel zur Lösung – dazu nur so viel: Elfen tragen keine Panzerrüstungen.

Schattengrenze

Die Menschenbasis

1. Keine Frage, bei dieser Karte bekommen Sie alle Hände voll zu tun. Beginnen Sie die Mission am besten am Tage – wenn Sie in der Dunkelheit das Menschenmonument einnehmen, müssen Sie sich gleich gegen Werwölfe behaupten, was die Verteidigung erschwert.

2. Sobald Sie das Monument der Menschen (1) eingenommen haben, bauen Sie hauptsächlich Steine und Holz ab. Errichten Sie so schnell wie möglich am östlichen Zugang eine Verteidigungslinie aus wenigstens fünf Schützentürmen. Entwickeln Sie Ihre Basis schnell weiter, um baldmöglichst Paladine und Landsknechte produzieren zu können. Kleriker und Scharfschützen vollenden die Truppe. Vergessen Sie nicht, auch alle Upgrades durchzuführen.

3. Kurbeln Sie danach die Nahrungsproduktion mithilfe von Getreidefarmen und Viehzüchtern an. Sobald Sie Ihre Truppenstärke auf 25 oder 30 Einheiten erhöht haben, arbeiten Sie sich in Richtung des Urok-Lagers (3) vor. Falls Sie Probleme damit haben, errichten Sie eine zweite Verteidigungslinie in der Nähe des Schreins (2).

4. Platzieren Sie eine zweite Eisenmine samt Schmelze am Eisenvorkommen beim Urok-Lager, um den Erzfluss aufrechtzuerhalten.

5. Drängen Sie die Angreifer immer weiter zurück und errichten Sie schließlich kurz vor der Kreuzung einen befestigten Verteidigungspunkt (5). Statten Sie ihn mit Türmen und zwei Weiße-Hand-Gebäuden aus.

6. Erhöhen Sie die Truppenstärke weiter, am besten auf 60 Einheiten. Wenn Sie es sich schon leisten können, rufen Sie auch den Menschentitanen herbei. Sammeln Sie Ihre Truppen und schlagen Sie mit einem Großangriff das Lager der Dunkelelfen (6) nieder.

7. Extra-Tipp: Wenn Sie erst einmal Ihre Verteidigungs-Bastion errichtet haben, nutzen Sie die Gelegenheit, um fleißig Erfahrung zu sammeln. Sie haben genügend Zeit, Ihren Avatar auf Stufe 19 oder 20 hochzuleveln.

8. Arbeiten Sie sich durch die Canyons nach Norden zur Urok-Basis (9) vor. Überfallen Sie das Lager am besten von der Ostseite her. Konzentrieren Sie sich auf die Steinwerfertürme. Teilen Sie dazu Ihre Nahkämpfer (Landsknechte und Paladine) am besten in Gruppen von fünf bis sechs Einheiten je Trupp auf. Das übrige Heer beschäftigt in der Zwischenzeit die Uroks.

9. Wenn Sie alle Camps besiegt haben, sammeln Sie Ihre Truppen vor der Finsterwehr (10), jedoch ohne anzugreifen. Belassen Sie aber auch Truppen am Eingang zur Menschensiedlung, um in der Nacht das wehrhafte Pelzgetier abzufangen. Ihr Avatar begibt sich derweil zum Portal nach Süden (P2).

10. Kämpfen Sie sich zum Heldenmonument (13) vor, das von zahlreichen Goblins (Stufe 9) bewacht wird. Zusammen mit den Helden machen Sie die Weißspinnen (12) spielend platt. Begeben Sie sich nach Südosten zum Zwergendorf (15), die lästigen Urok-Camps unterwegs hauen Sie natürlich kurz und klein. Säubern Sie auch gleich den Weg bis zum Tor (17) für die Zwerge. Ebnen Sie zusammen mit Ihren Helden den Weg zur Finsterwehr und zerstören Sie dort alle Hexentürme, bevor Sie



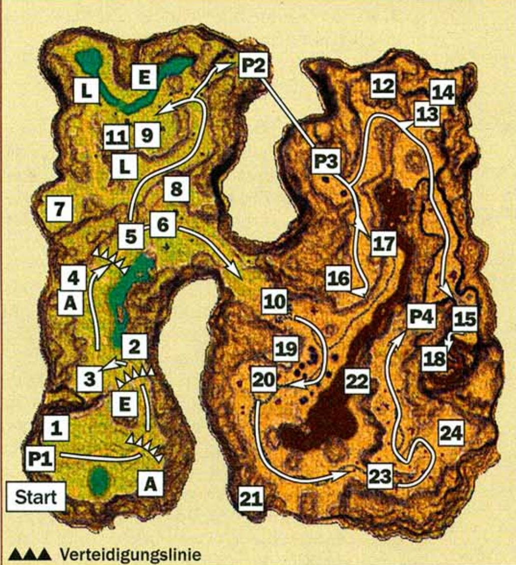
MAUERBAU Halten Sie Ihre Turmwehr unbedingt in Schuss. Nutzen Sie dazu die Pausen zwischen den Angriffswellen für Reparaturen.



STELLUNGSSPIEL Die vielen Uroktrupps können schon recht lästig werden. Setzen Sie Landsknechte und Paladine für den Nahkampf und Scharfschützen zur Unterstützung ein.



Schattengrenze



LEGENDE:
- **P1** Portal nach Tirganach
- **P2** Portal nach Süden
- **P3** Portal nach Norden
- **P4** Portal nach Shal' Dun
- **A** Aria
- **L** Lenya
- **E** Eisen
- **1** Monument der Menschen, zwei Truhen (Baupläne Dunkelelfen für Hexerturm, Geistbrecher, Großes Haupthaus, Arbeiterrunen, Stufe 12)
- **2** Schrein
- **3** Urok-Lager
- **4** Keram
- **5** Verteidigungspunkt
- **6** Lager der Dunkelelfen
- **7** Menschensiedlung, Carvus
- **8** Schrein
- **9** Urok-Basis
- **10** Finsterwehr
- **11** Monument der Elfen
- **12** Weißspinnen (Stufe 12 und Stufe 18)
- **13** Heldenmonument
- **14** Gargoyle
- **15** Zwergendorf, Borondir, Truhe (Leerer Runenstein)
- **16** Gargoyle
- **17** Tor
- **18** Zwei Truhen
- **19** Schrein
- **20** Dunkelelfen-Basis, Truhe
- **21** Gargoyle
- **22** Truhe
- **23** Steinwerfer
- **24** Urok-Lager



SCHLACHTFEST Stellen Sie sich auf einen harten Kampf ein – die Sternenstadt entsendet ihre Dunkelelfen in schneller Abfolge. Nur eine massive Abwehr hält dem Ansturm stand.

EINZELGÄNGER Keine Bange – der Sonnenelementar ist absolut immun gegen die Attacken der Mondstadt-Türme. Damit sind die lästigen Abwehrstellungen im Nu beseitigt.

Schal'Dun



LEGENDE:
P1 Portal zur Schattengrenze
P2 Portal nach Frostfall, Menhir
P3 Portal nach Mirraw Thur, Menhir
P4 Portal zum brennenden Fels
P5 Portal zum brennenden Fels
P6 Portal in die äußeren Städte
P7 Portal zum brennenden Fels
P8 Portal in die Glutfänge
P9 Portal in den Abgrund
L Lenya
E Eisen
T Turmwehre
1 Monument der Okrs, Kalid Zhar, drei Truhen (enthalten Pläne für:
- Trolle: Vernichter
- Champion
- Eisenhaus
- Großes Haupthaus
- Waffenlager
- Berserker
- Schleuderer
- Mittleres Haupthaus
- Leichensammler
- Nahrungslager
- Felsenschleuderer
- Orks: Feuerwerfer
- Arbeiterrunen, Stufe 14

2 Sternenstadt
3 Wüstendrachen, Stufe 18, Truhe
4 Archon Shil'Zhar
5 Truhe, Skelette, Gargoyles (Stufe 22)
6 Monument der Trolle
7 Sonnenschlüssel
8 Truhe
9 Truhe
10 Archon Gul Zaldure
11 Monument der Orks
12 Truhe
13 Truhe
14 Truhe
15 Archon Zhaal Tuor, Truhe (beim Großen Haupthaus)
16 Heldenmonument
17 Vier Truhen
18 Fünf Truhen
19 Weißspinnen, Stufe 18, Truhe
20 Truhe
21 Der Maskierte
22 Feuermeister
23 Neun Truhen
24 Weißspinnen, Stufe 18, Truhe
25 Shar Arduin (liefert Essenz für eine Rune)
26 Truhe
27 Grim

die Zwerge anweisen, das Finsterwehr-Tor zu zerstören.
11. Führen Sie danach Ihre Streitmacht zum Lager der Dunkelelfen (20). Eine gemischte Armee von Elfen und Menschen ist dabei besonders effektiv. Reizen Sie die Truppenstärke von 80 Einheiten ruhig aus, dann ist die Schlacht leicht gewonnen. Rücken Sie weiter nach Osten vor – bei der Schlucht mit den vielen Steinwerfern schicken Sie am besten Ihren Avatar plus Helden in die Schlacht, um die Türme zu zerstören. So riskieren Sie keine Verluste. Ziehen Sie mit Ihrer Streitmacht nach und machen Sie das große Urok-Lager (24) dem Erdboden gleich. Jetzt ist der Weg zum Portal nach Shal'Dun (P4) frei.

Siegel der Bestie

1. Tagsüber können Sie in der nordwestlichen Siedlung (7) mit Carvus reden. So erfahren Sie, was es mit den Werwölfen auf sich hat. Suchen Sie nach dem Gespräch Keram (4) auf, um weitere Hinweise zur Quest zu erhalten.
2. Die Gargoyles befinden sich alle im Ostteil der Karte. Bei dem Stufe-22-Gargoyle (14) finden Sie die Phiole. Auf dem Weg zum zweiten Gargoyle (16), der die Sanduhr besitzt, räumen Sie gleich die lästigen Hexentürme aus dem Weg. Das dritte Steinmonster (21) finden Sie mitsamt der Kerze ganz im Süden. Jetzt müssen Sie nur die Artefakte den richtigen Schreinen zuordnen:
Artefakt Schrein
Sanduhr Nr. 2 auf der Karte
Phiole: Nr. 8 auf der Karte
Kerze: Nr. 19 auf der Karte
3. Kehren Sie anschließend zu Carvus zurück und berichten Sie von Ihrem Erfolg.

Shal'Dun

Die drei Städte

1. Dracon Craig gibt Ihnen Hinweise, wie Sie die Mission angehen müssen. Marschieren Sie zum Monument der Orks (1) und hören Sie sich Kalids Angebot an. Es liegt an Ihnen, ob Sie den Pakt annehmen oder nicht. Zweifelsfrei haben Sie es etwas leichter, wenn Sie Kalids Vorschlag zustimmen. Falls Sie dennoch auf die Erfahrungspunkte im Kampf gegen die Mondstadt aus sind, brechen Sie einfach später den Pakt, indem Sie die Mondstadt angreifen.
2. Übernehmen Sie das Orkmonument und bringen Sie die Wirtschaft in Schwung. Sichern Sie sich schnell das große Waldgebiet im Süden und das dortige Lenyafeld. Bleiben Sie aber der Sternenstadt (2) fern.
3. Sichern Sie den südwestlichen Engpass mit einer Verteidigungslinie aus drei bis vier Feuerwerfertürmen sowie einem Orkverband, bestehend aus Kämpfern, Totems und drei bis vier

Trommlern. Die Dunkelelfen und Ihren Avatar postieren Sie in ausreichender Entfernung vor dem Tordurchgang zur feindlichen Sternenstadt (2). Errichten Sie auch dort fleißig Feuerwerfer-Türme.
4. Wenn die Verteidigung steht, rüsten Sie erst einmal auf, bis Sie 50 Einheiten befehligen können. Locken Sie nun die Truppen aus der Sternenstadt zu Ihren Türmen. Stürmen Sie anschließend die Stadt und brennen Sie alles nieder. Sprechen Sie mit dem Archon der Stadt (4). Danach sind Sie in der Lage, die Geheimgänge in die anderen Städte zu benutzen.
5. Extra-Tipp: Wenn Sie je zwei Sonnen-, Mond- und Sternmünzen haben, können Sie die beiden Elementare in der Sternenstadt befreien. Die Elementare stellen eine wertvolle Bereicherung für Ihre Truppen dar. Probieren Sie es aus – die verschiedenen Elementare eignen sich besonders dafür, die gegnerischen Turmbastionen auseinander zu nehmen. Beispielsweise ist der Sonnenelementar völlig immun gegen die Attacken der Mondstadt-Türme.
6. Öffnen Sie nun mithilfe des Hand-Artefakts die Geheimtür nach Süden. Die Stufe-22-Gargoyles stellen ein kleines Problem dar, das Sie mithilfe der verbündeten Dunkelelfen jedoch schnell in den Griff bekommen.
7. Übernehmen Sie das Trollmonument (6), um eine zweite Basis im Süden zu errichten. Dringen Sie weiter nach Osten vor und holen Sie sich den Sonnenschlüssel (7). Wenn Sie mit dem feindlichen Heer dort nicht klarkommen, errichten Sie auf der Ebene davor Türme der Orks und Trolle.
8. Locken Sie nun das Heer herunter – das vereinfacht die Schlacht. Kämpfen Sie sich bis zu Gul Zaldure (10) vor und reden Sie mit ihm.
9. Wenn Ihnen der Sinn danach steht, können Sie sich erst noch um die Mondstadt (11) kümmern, bevor Sie zum brennenden Fels vordringen.

Der brennende Fels

1. Aktivieren Sie als Erstes das Heldenmonument (16), damit Sie nicht alleine kämpfen müssen. Es gibt hier jede Menge Truhen, für die Sie die verschiedenen Münzen benötigen.
2. Im Zentrum treffen Sie einen alten Bekannten, den Maskierten (21). Allerdings ist er von vielen Gegnern umringt.
3. Wenden Sie die bewährte Anlocktaktik an, um so die Feinde nach und nach zu eliminieren. Achten Sie auf den Feuermeister (22). Sobald er Sie angreift, konzentrieren Sie sich zunächst auf ihn, danach auf die restlichen Dunkelelfen.

Der Menhir beim Portal nach Frostfall

Je nachdem, welche Münzkombination Sie benutzen, erhalten Sie eine andere Belohnung.

MÜNZKOMBINATION	BELOHNUNG
3x Sonnenmünze	Panzer der Kathai
2x Sonnenmünze, 1x Mondmünze	Helm der Kathai
2x Sonnenmünze, 1x Sternmünze	Helm der ehernen Falken
1x Sonnenmünze, 1x Mondmünze, 1x Sternmünze	Flammenauge
3x Mondmünze	Windwisper-Bogen
2x Mondmünze, 1x Sonnenmünze	Panzer der ehernen Falken
2x Mondmünze, 1x Sternmünze	Flammenklingenschwert
3x Sternmünze	Schädelmünze
2x Sternmünze, 1x Sonnenmünze	Scharfschützenarmbrust
2x Sternmünze, 1x Mondmünze	Beinplatten der ehernen Falken

Der Menhir beim Portal nach Mirraw Thur

Je nachdem, welche Münzkombination Sie benutzen, erhalten Sie eine andere Belohnung.

MÜNZKOMBINATION	BELOHNUNG
3x Sonnenmünze	Zauber Hypnotisieren, Stufe 8
2x Sonnenmünze, 1x Mondmünze	Zauber Schockwelle, Stufe 8
2x Sonnenmünze, 1x Sternmünze	Zauber Spiegelbild, Stufe 8

Truhenliste Shal'Dun

Sie werden wahrscheinlich nicht alle Truhen öffnen können, da die benötigten Sonnen-, Mond- und Sternmünzen teilweise nur als Zufallsbeute erhältlich sind. Damit Sie einen Überblick bekommen, welche Truhen für Ihren Charakter interessant sein könnten, geben wir Ihnen eine Liste an die Hand.

Shal'Dun, Kartenpunkt 17

Truhe unten links (Mond- und Sternmünze)
- Drachenmaul (Große Schlagwaffe, Schaden 13-16, Effekte Feuerschlag und Resistenz ausbrennen)
- Lichtbringer (Weißmagierstab, Schaden 11-14)
- Ring der Hexenmeister (RK 12, Ausdauer, Wendigkeit und Intelligenz je +10, Resistenz + 10 Mentalmagie)
- Zeichen des äußeren Zirkels (Mana +45, Ausdauer, Intelligenz und Charisma je +10, Resistenzen Feuer- und Eismagie je +7)

Truhe unten rechts (Sonnen- und Sternmünze)
- Feuerband-Kampfschild (RK 60, Stärke und Ausdauer je +10, Resistenz Feuermagie +10)
- Weltenbrecher (Schlagwaffe, Schaden 14-18)
- Riesenfäller (Schlagwaffe, Schaden 13-16)
- Chaosaxt (Zweihänder, Schaden 14-22)

Truhe oben links (Mond- und Sternmünze)
- Samthose (RK 17, Wendigkeit +3, Geschicklichkeit +2)
- Rüstung des Eliteschützen (RK 85, Stärke, Wendigkeit und Geschicklichkeit je +7, Set-Item)
- Brigantenhelm (RK 30, + 30 Lebenspunkte, Geschicklichkeit und Wendigkeit je +7)
- Robe der finsteren Stunden (RK 93, Wendigkeit, Intelligenz, Weisheit und Charisma je +15, Ausdauer +10)

Schädeltruhe (fünf Schädelmünzen)
- Rune Schützin, Stufe 25, Voraussetzung ist Stufe 28
- Robe des Pestlords (RK 120, Mana +25, Intelligenz, Weisheit und Charisma je +27, Resistenz schwarze Magie +25)
- Stab der Erzmagier (Schaden 16-21)
- Beinpanzer der Elite (RK 70, Ausdauer und Wendigkeit je +10)
- Eisenstern (Schlagwaffe, Schaden 18-23)
- Sumpfstachel (Stichwaffe, Schaden 10-15, Effekte Gift, Pestilenz)

Shal'Dun, Kartenpunkt 18

Truhe oben links (Sonnen- und Sternmünze)
- Äonenalte Rüstung (RK 55, Charisma +10)
- Fokusrobe (RK 85, Intelligenz, Weisheit und Charisma je +18, Set-Item)
- Krieger-Stahlhelm (RK 40, Stärke, Ausdauer, Wendigkeit und Geschicklichkeit je +5, Resistenzen Feuer- und Eismagie je +5)
- Sternmünze

Truhe oben rechts (Mond- und Sternmünze)
- Zeichen des äußeren Zirkels (Mana +45, Ausdauer, Intelligenz und Charisma je +10, Resistenzen Feuer- und Eismagie je +7)
- Uralter Nordhelm (RK 27, Ausdauer, Geschicklichkeit und Weisheit je +5, Kampfgeschwindigkeit + 5%)
- Rune Schützin Jennifer, Stufe 18, Voraussetzung Stufe 21
- Meistersäbel (Klingenwaffe, Schaden 16-20)

Schädeltruhe (fünf Schädelmünzen)
- Bogen der Hexenjäger (Schaden 15-20, Reichweite 2-15, Effekt: Schock, Manaentzug)
- Lähmstab (Schaden 12-17, Effekt: Verzweiflung)
- Adamantinum-Brustplatte (RK 140, Stärke +20, Ausdauer +10, Resistenzen Feuer- und Eismagie je +25, Kampfgeschwindigkeit +5%)
- Prächtige Stahlkappenhose (RK 90, Stärke und Ausdauer je +10, Resistenzen Feuer- und Eismagie je +15)
- Schlachtenhelm (RK 50, Ausdauer +20, Resistenzen Feuer-, Eis-, Mental- und Schwarze Magie je +10)
- Rune Hexer Darko, Stufe 25, Voraussetzung Stufe 28

Truhe unten links (Sonnen- und Sternmünze)
- Zweischlag (Große Schlagwaffe, Schaden 15-28)
- Ring der Gnade (RK 15, Lebenspunkte +25, Geschicklichkeit und Weisheit je +7)
- Rune Kriegerin Mignon, Stufe 20, Voraussetzung keine
- Sonnenmünze

Truhe unten rechts (Sonnen- und Mondmünze)
- Rune Kämpferin Yonie, Stufe 18, Voraussetzung Stufe 21
- Eisenband (RK 9, Weisheit +9, Charisma +3)
- Elfischer Edelholzbogen (Schaden 12-15, Reichweite 2-16)
- Mondmünze

Shal'Dun, Kartenpunkt 23

Schädeltruhe (fünf Schädelmünzen)
- Stab der Erzelemente (Schaden 10-14, Effekte Feuer- und Eisschlag)
- Rune Mentalistin Eydis, Stufe 25, Voraussetzung Stufe 28
- Sturmbrecher (RK 80, Stärke, Stärke, Ausdauer und Wendigkeit je +15, Geschicklichkeit +5, Kampfgeschwindigkeit +5%)
- Essenzhelm (RK 30, Intelligenz, Weisheit und Charisma je +15, Resistenzen Feuer-, Eis-, Mental- und Schwarze Magie je +10)
- Dunkle Beinschienen (RK 50, Stärke und Geschicklichkeit je +10)
- Faust der Elemente (Große Schlagwaffe, Schaden 15-18, Effekte Feuer- und Eisschlag)

Truhe oben ganz links (Sonnen- und Sternmünze)
- Dunkle Sichel (Klingenwaffe, Schaden 10-14)
- Elfischer Silberbogen (Schaden 9-15, Reichweite 2-18)
- Zeremonienstab (Schaden 11-15)
- Schädelmünze

Zweite Truhe oben links (Mond- und Sternmünze)
- Beinlinge der Paladine (RK 48, Stärke, Ausdauer und Geschicklichkeit je +7)
- Gildenring (RK 17, Stärke und Ausdauer je +4, Wendigkeit und Geschicklichkeit je +5)
- Magische Meisterkugel (Intelligenz und Charisma je +12, Weisheit +14, Resistenz Mentalmagie +20, Zaubergeschwindigkeit +10%)
- Rune Mentalist Zerebros, Stufe 19, Voraussetzung Stufe 22

Truhe oben ganz rechts (Sonnen- und Sternmünze)
- Kampfkeule der Nordmänner (Große Schlagwaffe, Schaden 16-24)
- Sonnenmünze
- Mondmünze
- Sternmünze

Zweite Truhe oben rechts (Sonnen- und Mondmünze)
- Utraner Meisterarmbrust (Schaden 10-17, Reichweite 2-18)
- Zwergischer Mauerbrecher (Kleine Schlagwaffe, Schaden 12-16)
- Malachit
- Beinpanzer des Eliteschützen (RK 65, Ausdauer und Geschicklichkeit je +9, Set-Item)

Truhe unten ganz links (Sonnen- und Mondmünze)
- Hartleder-Beinpanzer (RK 42, Ausdauer, Geschicklichkeit, Weisheit und Charisma je +5)
- Helm aus Elfenstahl (RK 25, Ausdauer, Wendigkeit, Geschicklichkeit und Weisheit je +5)
- Glutband (RK 15, Ausdauer, Geschicklichkeit und Weisheit je +5, Resistenz Feuermagie +10)
- Rune Hexe Amber, Stufe 20, Voraussetzung Stufe 23

Zweite Truhe unten links (Sonnen- und Sternmünze)
- Zwergischer Mauerbrecher (Kleine Schlagwaffe, Schaden 12-16)
- Nordischer Spitzhammer (Große Schlagwaffe, Schaden 13-19)
- Schlachtenring (RK 20, Stärke und Ausdauer je +7)
- Essenzhelm (RK 30, Intelligenz, Weisheit und Charisma je +15, Resistenzen Feuer-, Eis-, Mental- und Schwarze Magie je +10)

Truhe unten ganz rechts (Sonnen- und Mondmünze)
- Rune Magier Stig, Stufe 19, Voraussetzung Stufe 22
- Kappe des Entkommens (RK 35, Ausdauer und Geschicklichkeit je +8, Resistenzen Feuer- und Eismagie je +10, Kampfgeschwindigkeit +5%)
- Blauer Drachenschild (RK 70, Ausdauer und Geschicklichkeit je +15)
- Beinpanzer der Elite (RK 70, Ausdauer und Wendigkeit je +10)

Zweite Truhe unten rechts (Mond- und Sternmünze)
- Ring der Erzmagier (RK 12, Intelligenz und Charisma je +12)
- Hoher Glaubensring (RK 17, Charisma +17, Resistenz Schwarze Magie +20)
- Helm der Eliteschützen (RK 30, Ausdauer und Geschicklichkeit je +6, Set-Item)
- Obsidianmaske der Erzmagier (RK 20, Wendigkeit und Intelligenz je +10, Resistenzen Mental- und Schwarze Magie je +5, Zaubergeschwindigkeit +5%)

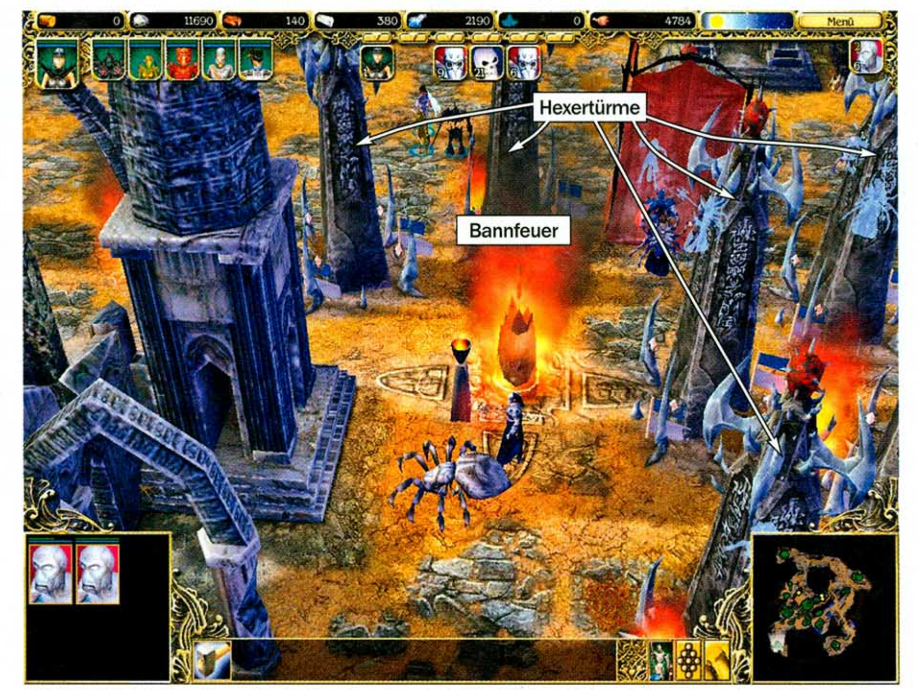
S

1x Sonnenmünze, 1x Mondmünze, 1x Sternmünze	Schädelmünze
3x Mondmünze	Zauber Aura des Zorns, Stufe 8
2x Mondmünze, 1x Sonnenmünze	Zauber Eiswelle, Stufe 8
2x Mondmünze, 1x Sternmünze	Zauber Aura des Lebens, Stufe 8
3x Sternmünze	Zauber Zone der Schmerzen, Stufe 8
2x Sternmünze, 1x Sonnenmünze	Zauber Steinwelle, Stufe 8
2x Sternmünze, 1x Mondmünze	Zauber Aura des Lebensraubs, Stufe 8

Glutfänge

Das Schattenschwert

1. Bevor Sie das Monument der Dunkelelfen (1) aktivieren, holen Sie sich Heldenhilfe vom Monument (2) weiter westlich. Wehren Sie damit die starken Stufe-20-Schatten ab. Teilen Sie sich auf, da Sie unbedingt Ihre Produktionsstätten und Arbeiter mit Helden und Avatar beschützen müssen, bis Sie eine wirksame Verteidigung errichtet haben.
2. Lassen Sie die Helden in Ihrer Basis am Monument. Die Schatten greifen dort zunächst am heftigsten an. Ihr Avatar kümmert sich derweil um den Schutz der Ariaquellen im Westen. Errichten Sie dort mindestens drei bis vier Hexertürme, die recht effektiv gegen die Schatten sind. Schützen Sie auch das zweite Steinvorkommen südlich des Startplateaus mit Türmen.
3. Als Nächstes sichern Sie das Mondsilbervorkommen. Errichten Sie alles, was nötig ist, um Nekromanten, Todesritter und Hexenmeister erschaffen zu können. Setzen Sie zwischen die Gebäude immer wieder Hexertürme, um Ihre Verteidigung weiter auszubauen.
4. Auf den Eisenabbau können Sie erst einmal verzichten. Intensivieren Sie lieber zuerst die Nahrungsmittelproduktion, um Ihr Heer aufzustocken. Bauen Sie Züchter und Pilzfarmen am besten auf dem Plateau am Startpunkt, dort ist genügend Platz für die Gebäude.
5. Sobald Sie mindestens zwanzig Kämpfer befehligen, marschieren Sie mit diesem Trupp nach Nordwesten und postieren Sie sich entweder nördlich oder südlich der großen Schattengruppe. Greifen Sie noch nicht an, sondern errichten Sie bei Ihrem Heer ein paar Hexertürme zur Unterstützung. Wer möchte, platziert dort noch ein Nahrungslager, das quasi als Lazarett fungiert. Locken Sie nun die Schattenarmee zu den Türmen.
6. Im Prinzip ist jetzt der Weg zu Einsiedler Chosain (5) frei. Bevor Sie mit ihm reden, machen Sie jedoch erst einmal mit dem Schattenheer an Chosains altem Lager (7) kurzen Prozess. Nehmen Sie dafür eine Truppe von 30 Dunkelelfen (Todesritter, Nekromanten, Hexenmeister) und den Titanen mit.
7. Sobald der Weg frei ist, ziehen Sie Ihre Truppen zurück und verteilen diese an den Bannfeuern (Kartenpunkte 9 bis 12).
8. Sprechen Sie nun mit Chosain und begleiten Sie ihn zum Lager. Bevor Sie den Schattenring



LEUCHTFEUER Die Verteidigung der vier Bannfeuer ist recht knifflig. Errichten Sie massiv Hexertürme, das erleichtert Ihnen die Sache enorm. Mit Arbeitern halten Sie die Anlagen in Schuss.

Vorsicht, „Käfergefahr"!

Stellen Sie sicher, dass Sie alle nötigen Einkäufe getätigt haben, bevor Sie die Glutfänge betreten. In der vorliegenden Verkaufsversion kann es mitunter zu einem Bug kommen, der die Hauptquest unlösbar macht, falls Sie die Glutfänge noch einmal verlassen sollten. Phenomic arbeitet aber schon mit Hochdruck an einem Patch, der diesen Fehler behebt.

Glutfänge



LEGENDE:
P1 Portal nach Shal'Dun
S Steine
E Eisen
M Mondsilber
T Hexertürme
1 Monument der Dunkelelfen, drei Truhen (Elfenpläne: Großes Haupthaus, Frostbringer, Eismagierin, Druide, Windschütze
Orkpläne: Dunkle Schmiede, Wildschweinzucht, Veteran, Hornbläser, Orkpläne: Schmelze, Blutheiligtum, Großes Haupthaus, Speerträger, Brander
2 Heldenmonument
3 Truhe
4 Viele Schatten
5 Chosain, der Einsiedler
6 Truhe
7 Chosains altes Lager, Truhe
8 Flamme Arachs
9 Bannfeuer
10 Bannfeuer
11 Bannfeuer
12 Bannfeuer
13 Farnhardts Obelisk
14 Feuerengel, Truhe

Der Abgrund

▲▲▲ Verteidigungslinie

LEGENDE:
P1 Portal nach Shal'Dun
1 Monument der Elfen
2 Monument der Orks
3 Feuerelementare, Flammagor (Stufe 21), Truhe
4 Imperialer Posten, zwei Truhen
5 Feuerelementare
6 Feuerelementar, Kolipräg (Stufe 21), zwei Truhen
7 Lager der Frostwölfe, Ahrr, zwei Truhen
8 Lager der Frostwölfe, Grorr, zwei Truhen
9 Imperialer Posten, zwei Truhen
10 Feuersteine, Lavagolem
11 Seelenfels
12 Imperialer Posten, Truhe
13 Feuerdrachlinge (angeführt von Stufe-27-Drachen)
14 Cenwen, Fial Darg

annehmen, speichern Sie am besten ab, da unmittelbar danach alle Schatten aktiviert werden und Ihre Einheiten und Gebäude angreifen. Wer bis zu diesem Zeitpunkt fleißig Hexertürme gebaut hat, braucht sich jedoch keine Sorgen um die Abwehr zu machen.

9. Marschieren Sie mit Ihrem Avatar schnurstracks zum Feuerschrein (8). Lassen Sie Ihre Figur dort stehen, bis alle vier Flammengeister aktiviert sind. Sie brauchen sich keine Sorgen um die Feuerelementare zu machen, da sie nicht von den Schatten attackiert werden. Führen Sie jeweils einen Feuerelementar ganz nahe an ein Bannfeuer heran – damit wird es entzündet. Sobald das erste Feuer brennt, kann Ihr Avatar den zweiten Elementar herbeirufen und so weiter.

10. Sie müssen die Bannfeuer etwa drei Minuten halten. Wer 80 Einheiten befehligen kann, verteilt je 20 Kämpfer an den Bannfeuern. Dazu gesellen Sie etwa sechs bis acht Arbeiter, die sich um die Reparatur der Hexertürme kümmern, die Sie hoffentlich errichtet haben.

11. Sobald die Schatten nicht mehr erscheinen, sammeln Sie Ihre Truppen im Südosten am dortigen Bannfeuer (9).

Der Kampf mit dem Feuerengel

1. Keine Frage, der Bösewicht mit den feurigen Flügeln (14) ist ein harter Bursche (Stufe 28). Dummerweise beschwört er ständig Stufe-20-Monster, die den Kampf zusätzlich erschweren. Helfen Sie sich, indem Sie vor dem Gespräch mit dem Feuerengel einfach rotzfrech so viele Hexertürme um ihn herum platzieren, wie es geht. Konzentrieren Sie sich im anschließenden Gefecht zuerst auf den Feuerengel selbst.

2. In dem bunten Durcheinander dürfte es schwer sein, einzelne Einheiten per Mausklick herauszufiltern – benutzen Sie daher die richtigen Hotkeys!

Der Abgrund

In den Abgrund

1. Auf dieser Karte müssen Sie die Kräfte der verfeindeten Rassen Elfen und Orks geschickt einsetzen. Wenn Sie die Monumente aktivieren, werden die Spitzohren von Frostwölfen (hohe Eisresistenz) attackiert, während sich die Orks mit Feuerelementaren (hohe Feuerresistenz) anlegen. Verteidigen Sie daher mit den elfischen Kräften die Wege zur Orkbasis und umgekehrt.

2. Aktivieren Sie zunächst nur das Elfenmonument. Errichten Sie so schnell wie möglich zwei Förstereien, eine Sägemühle, ein Haupthaus und danach Meisterholzfällereien. Treiben Sie die Holzproduktion schnellstens voran. Bauen Sie anschließend ohne Unterlass Bogentürme. Vor allem nach Süden platzieren Sie eine starke Abwehrbatterie stehen. Das nordwestlich gelegene Camp riegeln Sie auf dem engen Bergpfad ebenfalls mit acht bis zehn Bogentürmen ab. Halten Sie diese Verteidigungsanlagen unbedingt in Schuss.

Erweitern Sie Ihre Basis schnell bis zum Großen Haupthaus, damit Sie genügend Arbeiter beschwören können.

3. Wenn die Verteidigung soweit steht, kommt das Militär dran – Windschützinnen, Druidinnen und Eismagierinnen sind am effektivsten. Marschieren Sie mit einem 20 bis 25 Kopf starken Trupp plus dem Elfen-Titanen den nördlichen Pfad hinüber zum Orkmonument. Säubern Sie den Pfad von den Manticoren und bleiben Sie den imperialen Patrouillen fern. Schicken Sie Elfenarbeiter rüber und errichten Sie vorab zur Verteidigung der Orkbasis Frostbringer-Türme am südlichen Engpass.

4. Noch besser ist es, die Feuerelementarlager (3, 5, 6) zu zerstören, bevor Sie überhaupt das Orkmonument aktivieren. Wer auf die Erfahrungspunkte durch fortwährendes Spawning nicht ganz verzichten mag, lässt den Elementaren eben einen oder zwei solcher Punkte. Es empfiehlt sich, jeweils vor dem Zugang zu einem Feuerelementarlager Frostbringer-Türme zu errichten. Garnieren Sie diese Abwehrstellungen zusätzlich mit je einem Nahrungslager, damit Ihre Einheiten sich regenerieren.

5. Nutzen Sie die Gelegenheit, dabei gleich auch imperiale Posten (4) zu zerstören.

6. EXTRA-TIPP: Errichten Sie im nördlichen Bereich der Orkbasis eine Försterei – so haben die Orks auch eine nachwachsende Rohstoffquelle zur Verfügung. Halten Sie jedoch Ihre Ork-Truppen davon fern, damit das Elfengebäude nicht aus Versehen angegriffen wird.

7. Sichern Sie Ihre Orkbasis nach Süden mit Feuertürmen, der nördliche Zugang kann unbewacht bleiben, da dort keine Gegner zu erwarten sind. Entwickeln Sie das Orklager bis zum Maximum – inklusive aller Truppen-Upgrades und des Titanen.

8. Stellen Sie einen Orkverband von 50 Einheiten plus Titan zusammen und ziehen Sie damit los, um die Lager der Frostwölfe (7, 8) zu zerstören. Passen Sie beim Elfenlager etwas auf, damit die Orks dort nicht aus Versehen angreifen. Wenn es nötig wird, reißen Sie störende Türme einfach ab.

9. Sobald alle Lager der Wölfe und Feuerelementare vernichtet sind, sammeln Sie Ihre Truppen am nördlichen Seelenfels (11). Da es zwei Canyons gibt, können Sie auch beide Heere (Orks und Elfen) dort versammeln. Rüsten Sie beide Heere nach Möglichkeit bis zum Maximum auf.

10. Die Elfen haben sich im Testspiel als etwas widerstandsfähiger gegen die Imperialen erwiesen. Schicken Sie daher die Orks zuerst in den Canyon zum imperialen Lager (12) hinein. Beißen Sie sich dort fest und rücken Sie mit den Elfen nach. Die Orks werden in aller Regel aufgerieben, hinterlassen jedoch einen geschwächten imperialen Stützpunkt. Setzen Sie mit den Elfen nach und zerstören Sie die drei Spawnpunkte. Jetzt haben Sie etwas Ruhe, um Arbeiter nachzuziehen. Errichten Sie am besten eine Hand voll Frostbringertürme, um damit die stetig nachrückenden Imperialen zu dezimieren.

11. Arbeiten Sie sich nach Westen vor. Wenn Sie es geschickt anstellen, können Sie zuerst die Geistbrecher zerstören und dann dort weitere Frostbringertürme errichten. Locken Sie die Imperialen zu sich hin – wenn diese geschwächt sind, stürzen Sie sich auf deren Spawnpunkte.

12. Wenn Sie alle Truppen besiegt haben, gehen Sie noch nicht sofort zu Cenwen, da dort der Fial Darg erscheint und Sie einen schweren Kampf vor sich haben. Erleichtern Sie sich die Sache, indem Sie vorher die große Fläche vor Cenwen mit Türmen zupflastern. Verteilen Sie elfische Frostbringer und Bogentürme auf dem gesamten Platz. Durch diese Vorbereitung benötigen Sie keine weiteren Truppen, um mit dem Dämon fertig zu werden. Vergessen Sie auch nicht, den Onyxschrein zu zerstören, sonst erscheint der Fial Darg immer wieder. Achtung: In der Testversion konnte es an dieser Stelle zu einem Bug kommen: Wenn man den Standort des Schreins mit einem Turm besetzte, erschien der Dämon ebenfalls endlos.

13. Denken Sie daran, Ihren Avatar mit dem Schattenschwert auszurüsten, bevor Sie zu Cenwen gehen. Nur mit dieser magischen Waffe lässt sich der Fial Darg besiegen. Während die Frostbringertürme den Fiesling kurzzeitig einfrieren, kloppen Sie auf ihn ein, was das Zeug hält.

Gletscherbruch

Winterdrache

1. Bereiten Sie sich auf ein großes Finale vor – eilen Sie zunächst zum Heldenmonument (2), um Ihre besten Helden zu rekrutieren. Beginnen Sie dann mit dem Aufbau der Zwergenbasis, OHNE jedoch schon mit Murim (1) zu reden. Legen Sie sich schon mal einen Vorrat an Steinen und Eisen zu, bevor Sie das Gespräch beginnen.

2. Ihre Aufgabe besteht darin, die kleinen Drachensteine (3 bis 8) zu bannen. Konzentrieren Sie sich am besten zunächst auf die Steine 3 bis 5. Teilen Sie Ihre Heldengruppe auf, um möglichst viele der Bergleute zu schützen. Ignorieren Sie

Im Abgrund

Die vorletzte Karte kann recht frustrierend werden, wenn Sie die folgenden Punkte nicht beachten:

1. Patrouillen im Blick haben



SICHERHEITSABSTAND Gerade zu Beginn müssen Sie den starken Patrouillen des Imperiums aus dem Weg gehen, um herbe Verluste zu vermeiden.

2. Verteidigung maximieren



BOLLWERK Schützen Sie den südlichen Zugang zur Elfenbasis mit einer Vielzahl an Bogentürmen; so brauchen Sie keine zusätzlichen Einheiten einzusetzen.

3. Rassen sinnvoll einsetzen



KRÄFTEMESSEN Setzen Sie die richtigen Kräfte gegen die Gegner ein – die Feuerelementare bekämpfen Sie effektiv mit den Truppen der Eiselfen.

4. Vorposten errichten



AUSGESPERRT Verlegen Sie die Fronten von Ihrer Basis weg, hin zu den jeweiligen Spawnpunkten der Gegner. Halten Sie dort die Abwehranlagen in Schuss – sobald Sie genügend Truppen beisammenhaben, zerschlagen Sie den gegnerischen Stützpunkt.

S

Gletscherbruch

LEGENDE:
P1 Portal nach Tirganach
1 Murim, Monument der Zwerge
2 Heldenmonument
3 bis **8** Kleine Drachensteine
9 bis **11** Große Drachensteine
12 Truhe
13 Aryn

dabei die Zwerge, die nach Norden marschieren. Keine Bange, es kommen immer neue Bergleute.

3. Sobald ein Zwerg einen Feuerkristall gefunden hat, sehen Sie zu, dass dieser heil die Basis erreicht. Postieren Sie sich in der Nähe eines Drachensteines und warten Sie, bis der Stein in Ihrem Inventar auftaucht. Schicken Sie nun die Helden und eventuell schon verfügbare Truppen gegen einen Drachentrupp an einem Stein. Ihr Avatar kümmert sich erst einmal nicht um den Kampf, sondern benutzt zuerst den Feuerkristall am jeweiligen Drachenstein.

4. Sobald ein Stein vernichtet ist, ziehen Sie sich zur Basis zurück, da dort in der Regel ein Stufe-27-Drache erscheint, nachdem Sie Erfolg an einem der kleinen Steine hatten. Mit dieser Taktik bannen Sie nach und nach die kleinen Steine. Nutzen Sie die Kampfpausen, um fleißig aufzurüsten.

5. Investieren Sie schnell in die Schweinezucht, um Ihre Truppenstärke schnell aufstocken zu können.

6. Bevor Sie sich an die großen Drachensteine (9 bis 11) heranwagen, sollte Ihr Heer mindestens 30 Einheiten umfassen. Verteidiger, Elite, Älteste und Priester haben sich als effektive Mischung gegen die Eisdrachen erwiesen.

7. Bevor Sie den letzten der großen Drachensteine bannen, bringen Sie Ihr Zwergenheer auf die Maximalgröße. Entwickeln Sie auch alle Upgrades für die Einheiten sowie den Titan. Ihr Avatar sollte für die letzte Schlacht mindestens Stufe 28 besitzen. Wenn Sie diese Stufe noch nicht erreicht haben, lassen Sie einen der großen Drachensteine unberührt, um Ihren Avatar anhand der erscheinenden Drachen hochzuleveln.

8. Kurz, nachdem Sie den letzten Drachenstein bannen, startet ein großer Angriff auf Ihre Basis. Alle möglichen Kreaturen tauchen auf – ziehen Sie Ihre gesamte Truppe in die Basis, die Sie hoffentlich mit mehreren Nahrungslagern ausgestattet haben, die als Lazarett dienen.

Kampf mit Aryn

1. Die letzte Schlacht will gut vorbereitet sein. Errichten Sie einfach dreist ein Nahrungslager auf dem kleinen Plateau vor dem Drachen, um ein Lazarett vor Ort zu haben.

2. Der Vorteil, dass Aryn Sie nicht direkt im Nahkampf angreifen kann, ist gleichzeitig ein Nachteil, da Sie selbst dem Schuppentier nur mit Fernkampf oder Magie Schaden zufügen können. Außerdem sind nur der Avatar und die Helden in der Lage, dem Drachen zuzusetzen. In der Kiste (12) finden Sie aber zum Glück noch entsprechend wertvolle Runen für Fernkämpfer beziehungsweise Magier.

3. Postieren Sie Ihre Heiler etwas abseits. Die Zwergenarmee stellen Sie an den Eingang zu Aryns Bereich – dort tauchen immer wieder Eisdrachlinge auf, die Ihren Helden in den Rücken fallen wollen.

4. In unserem Testspiel setzten wir die beiden Schützen Zichorias (Stufe 21) und Marcea (Stufe 25) ein. Mithilfe der Talente Zielschuss und Salve ist Aryn schnell genügend geschwächt. Die Zone der Heilung sowie der Feuerball der Heldin Sondra (Stufe 22) erwiesen sich als äußerst effektiv. Die Aura des Lebens des Carmelius (Stufe 13) sowie die Heilsprüche der Mentalistin Eydis (Stufe 25) hielten dabei die Kämpfer am Leben. (sw)

Drachenstein

DRACHENFLUG Drängen Sie die frostigen Schuppentiere zu den Drachensteinen zurück. Bleiben Sie dort mit Ihrer Armee stehen und fangen Sie die Viecher gleich am Spawnpunkt ab.



FINALE Schicken Sie zuerst die Helden in den Kampf gegen Aryn nach vorne und ziehen Sie Ihren Avatar nach. So vermeiden Sie, dass Sie Aryns Eisattacke sofort erwischt.

Händlerliste

Sie wissen mal wieder nicht, wo es Elementarzaubersprüche zu kaufen gibt oder wo Sie eine neue Rüstung erwerben können? Kein Problem, mit unserer Händlerliste können Sie bequem die nächste Einkaufstour planen.

Karte Mirraw Thur

Händler	Waren
Rasmus	Waffen für Einsteiger
Teitur	Rüstungen für Einsteiger
Famke	Gemischte Zaubersprüche der Stufen 1 und 2
Nafuur	Zaubersprüche Schwarze Magie und Mentalmagie, Stufen 3 bis 4
Mumugg	Verbesserte Waffen
Grobor	Zaubersprüche Elementarmagie und Weiße Magie, Stufen 3 bis 4
Gnuronk	Verbesserte Rüstungen

Karte Sturmfelsen

Venya	Verschiedene Waffen
Imbrogio	Verschiedene Rüstungen
Haggis	Verbesserte Waffen
Shinatra	Ringe und Orbs

Karte Echosümpfe

Rexilius	Verbesserte und magische Waffen
Sorenia	Verbesserte Rüstungen und Schilde
Auric	Zaubersprüche Weiße Magie und Mentalmagie, Stufen 5 bis 6
Lucius	Verschiedene Top-Gegenstände

Karte Tirganach

Snaedis	Heldenrunen
Huldis	Gemischtes Warensortiment
Bryndis	Zaubersprüche Weiße Magie, Stufen 7 bis 9
Svava	Zaubersprüche Schwarze Magie, Stufen 7 bis 9
Panchesi	Zaubersprüche Mentalmagie, Stufen 7 bis 9
Ebonie	Zaubersprüche Elementarmagie, Stufen 7 bis 9
Blyss	Arbeiterrunen
Sporan	Zaubersprüche Elementar- und Schwarze Magie, Stufen 5 bis 6
Byrrhena	Verbesserte Waffen
Liane	Verschiedene Waffen
Gambrin	Arbeiterrunen
Solveig	Verschiedene Rüstungen
Mina	Verschiedene Waffen und Schilde

Karte Shal'Dun

ACHTUNG: DIE HÄNDLER SIND ERST VERFÜGBAR, NACHDEM SIE GRIM BESIEGT HABEN.

Vestenrar	Verschiedene Rüstungen
Gromorku	Verschiedene Waffen
Molchus	Zaubersprüche Schwarze Magie, Stufen 10 bis 12
Hellmark	Zaubersprüche Mentalmagie, Stufen 10 bis 12
Knoblin	Zaubersprüche Weiße Magie, Stufen 10 bis 12
Snaigrom	Zaubersprüche Elementarmagie, Stufen 10 bis 12
Grorek	Verschiedene Waren

Nebenquest in Wintertal

Der Mosaikwächter

1. Bevor Sie sich an die eigentliche Quest machen, aktivieren Sie am besten das Heldenmonument und rufen dort Ihre besten Recken herbei. Nachdem Sie den Wächter am Mosaik des Todes beseitigt haben, setzen Sie das erste Mosaikstück ein, das Sie in der Kiste westlich vom Portal nach Fastholme finden.

2. Sobald das Mosaik eingesetzt ist, erscheinen am Heldenmonument Skelette. Darunter ist auch der Hüter des zweiten Fragments. Nachdem Sie das zweite Fragment benutzt haben, erscheint der Hüter des dritten Stücks und so weiter.



D-Day

Als der „längste Tag" wird die Landung in der Normandie bezeichnet. Damit Sie keine langen Tage vor ein und derselben Mission verbringen müssen, haben wir für Sie die erste Kampagne vorbildlich gelöst und mit anschaulichem Kartenmaterial versehen.

Allgemeine Taktiken

Eine starke Truppe

Der Scharfschütze, der Sanitäter und der Aufklärer sind ein unschlagbares Team. Der Aufklärer hat von allen Einheiten den größten Sichtbereich und kann frühzeitig Gefahren erkennen. Diese Ziele gibt er an den Scharfschützen weiter, dessen Waffe die größte Reichweite besitzt. Für den Fall, dass sie einen Treffer abbekommen, steht der Sanitäter bereit.

Spezialfähigkeiten

Machen Sie sich mit den Spezialfähigkeiten Ihrer Soldaten vertraut. Gerade in kniffligen Situationen kommt man häufig nicht mehr weiter, wenn man die Spezialfähigkeiten nicht verwendet.

Wo postiere ich meine Sanitäter?

Postieren Sie die Sanitäter in Gebäuden. Andere Soldaten im gleichen Haus werden dann automatisch geheilt.

Wie sichere ich Gebäude?

Sobald Sie ein Gebäude gesäubert haben, sollten Sie es mit mindestens einem Ihrer Soldaten besetzen. Erstens bietet ein Gebäude guten Schutz vor Angreifern und zweitens gehen Sie so sicher, dass das Gebäude nicht erneut durch den Feind besetzt wird.

Welche Einheiten greife ich zuerst an?

Zerstören Sie immer zuerst die Instandsetzungseinheiten des Gegners: Sanitäter und Reparatur-LKWs.

Wie erobere ich feindliche Fahrzeuge?

Erobern Sie die feindlichen Fahrzeuge, indem Sie auf den Geschützturm schießen. Am besten klappt dies mit dem Scharfschützen.

Wie besetze ich die Fahrzeuge?

Die wichtigste Person in einem Artilleriegeschütz ist der Kundschafter. Mit ihm als Insassen steigt der Sichtradius des Geschützes enorm an. Bei einem Panzer ist dieser Vorteil eher zu vernachlässigen. Hier ist eine hohe Feuerrate und Durchschlagskraft gefragt. Diese erzielen Sie, indem Sie einen Offizier in das Fahrzeug setzen. Die verschiedenen Boni werden allerdings nur einmalig vergeben. Es bringt Ihnen also nichts, zwei Offiziere in einen Panzer zu setzen, da nur der Bonus eines Offiziers zählt.

Wie überrumpele ich die Gegner?

Häufig sind Wachen nicht in Gebäuden oder MG-Nestern stationiert, sondern nur in deren Nähe. Wenn Sie diese Gegner in einen Schusswechsel aus unmittelbarer Nähe verwickeln, bleiben sie stehen und besetzen nicht die Abwehranlagen.

Wissen ist Macht

Der Gegner steht immer auf der gleichen Position. Sondieren Sie zu Beginn einer Mission die Position der feindlichen Einheiten und starten Sie den Level erneut. Da Sie nun wissen, wo sich der Gegner befindet, können Sie eine gute Taktik vorbereiten.

Tastenkürzel

Gewöhnen Sie sich daran, für bestimmte Einheiten immer die gleichen Tastenkürzel zu vergeben. Auf diese Weise müssen Sie nicht lange nachdenken, wenn Sie zum Beispiel schnell auf Ihre Panzer zugreifen wollen.

Feuer-Modi

Machen Sie ausgiebigen Gebrauch von den drei Feuer-Modi. An einigen Stellen im Spiel macht es Sinn, an den feindlichen Einheiten vorbeizuschleichen. In diesem Fall sollten Sie auf „Feuer zurückhalten" schalten, damit Ihre Soldaten nicht ihre Position verraten. (lt)

Basiswissen

Diese Komplettlösung wurde im Schwierigkeitsgrad „normal" erstellt.

- Sie können bis zu vier Mal schnellspeichern, ohne dass alte Spielstände verloren gehen. Beim fünften Schnellspeichern wird ein alter Spielstand überschrieben.
- Machen Sie sich schon frühzeitig mit den Tastenkürzeln vertraut. So sparen Sie sich während hitziger Gefechte die Suche nach den Schaltern.
- Bei aktivierter Pausen-Funktion können Sie Ihren Truppen Befehle erteilen. Auf diese Weise können Sie in Ruhe die Lage beurteilen.

Die Einheiten



Offizier: Entfaltet seine Fähigkeiten nur dann, wenn er in einem Fahrzeug sitzt. Durch ihn verbessert sich die Feuergenauigkeit und Feuerrate.

MG-Schütze: In Fahrzeugen verbessern diese Einheiten die Feuerrate des Bord-Maschinengewehrs.

Bazooka-Kämpfer: Sie eignen sich besonders, um Hinterhalte in Häuserschluchten zu legen. In Fahrzeugen verbessern diese Einheiten die Feuerrate der Hauptkanone.

Schütze: Lassen Sie diese Einheiten aufgrund ihrer schwachen Panzerung in Gebäuden Stellung beziehen.

Pionier: Als kämpfende Einheit nicht besonders brauchbar. Seine eigentlichen Fähigkeiten liegen darin, Minen zu legen und zu entschärfen. In einigen Missionen wird die Fertigkeit „Detonation" benötigt, um Missionsziele zu erfüllen.

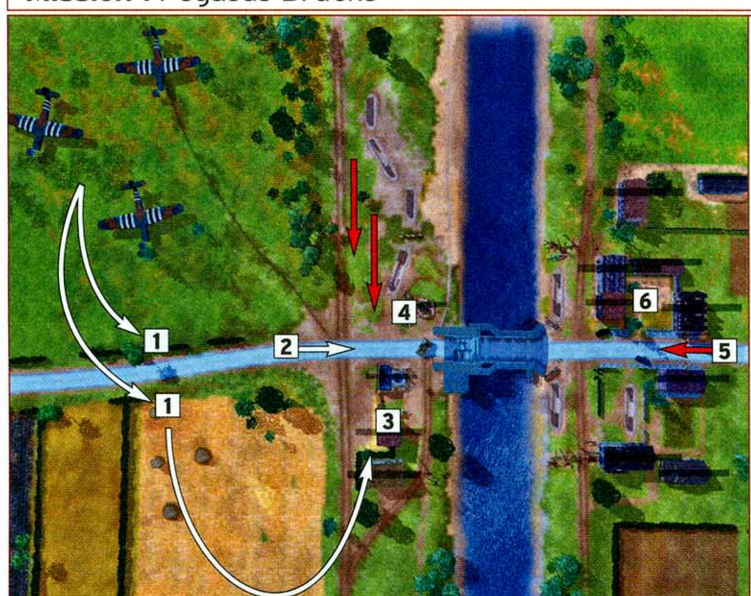
Scharfschütze: Kann über große Distanz Gegner ausschalten, die sich in Gebäuden oder Fahrzeugen mit schwacher Panzerung befinden.

Sanitäter: Aktivieren Sie die den Feuermodus „Feuer zurückhalten", damit der Sanitäter sich um die Verletzten kümmert und nicht kämpft.

Kundschafter: Verfügt über einen großen Wahrnehmungsbereich und kann unbemerkt dicht an den Gegner herankommen. Durch diese Fähigkeit kann er der Artillerie Ziele zuweisen.

Flammenwerfer: Diese Einheiten sind besonders gegen Bunker und gepanzerte Fahrzeuge effektiv. Vorsicht: Wenn sie getroffen werden, explodiert der Benzintank und verletzt Einheiten, die in der Nähe stehen.

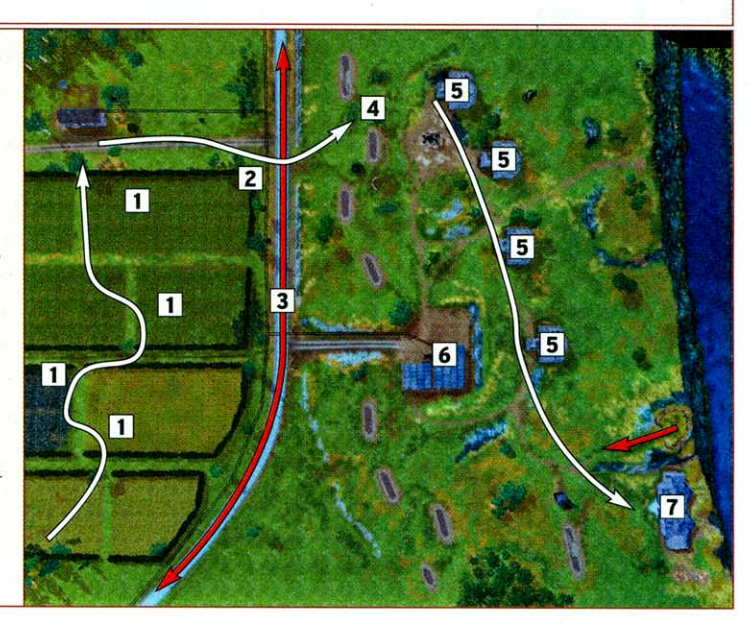
Mission 1 Pegasus-Brücke



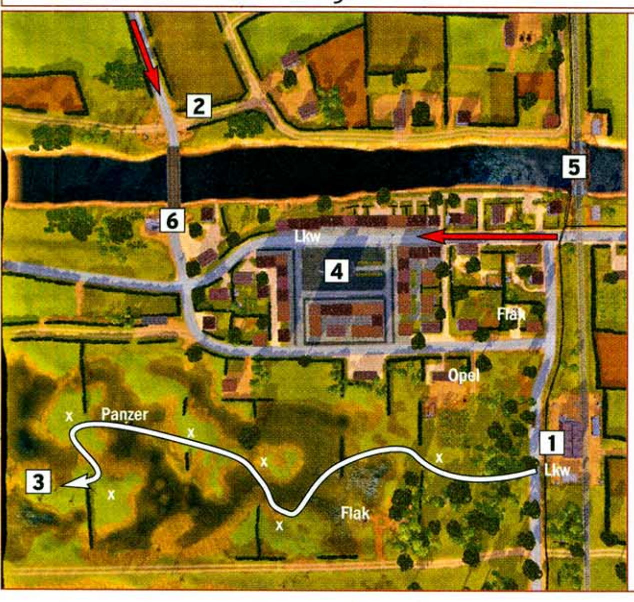
1. Postieren Sie jeweils eine Mannschaft auf jeder Straßenseite. Dort warten Sie, bis die beiden gepanzerten Fahrzeuge auftauchen, und erledigen deren Fahrer. Alternativ können Sie auch Scharfschützen am Straßenrand postieren, die den Fahrer ausschalten und das Fahrzeug übernehmen. Mit dieser Taktik nehmen die Fahrzeuge kaum Schaden und Sie können beide gegen die Deutschen einsetzen. Achten Sie aber darauf, dass die Scharfschützen nicht zu dicht an der Straße liegen, da sie sonst überrollt werden.
2. Die Fahrzeuge besetzen Sie mit MG- und Scharfschützen, damit die Zielgenauigkeit zunimmt. Beim Bunker schleppen Sie die Flak-Geschütze mit den beiden SdKfz 250 ab. Bemannt postieren Sie die beiden Geschütze in sicherer Entfernung zum Feind, damit Ihr Hinterhalt nicht zu schnell auffliegt.
3. Stellen Sie einen Trupp aus Flammenwerfern zusammen und besetzen Sie eines der Häuser am Fluss. Von dort aus können Ihre Pyromanen zuerst die Flak-Stellungen und anschließend den Bunker beharken. Sobald der Bunker gesäubert wurde, besetzen Sie ihn und wehren die heranstürmenden Truppen ab.
4. Die Flak-Stellung an der Brücke schalten Sie entweder mit Ihren Flaks oder einem Scharfschützen aus. Dahinter befinden sich Schützengräben, aus denen die Gegner strömen, sobald Sie das Geschütz angreifen.
5. Auf der anderen Seite des Flusses wartet ein Panzer darauf, von Ihren Geschützen zerlegt zu werden. Postieren Sie Ihre Flak-Batterien vor der Brücke und schicken Sie einen Soldaten auf die andere Seite. Sobald der Panzer ihn gesichtet hat, befehlen Sie den Rückzug. Der Panzer verfolgt Ihren Soldaten und fährt geradewegs in den Hinterhalt.
6. In den Häusern und in der Wachstube befinden sich Gegner. Wenn Sie auf Nummer sicher gehen wollen, reißen Sie die Häuser mit der Flak ein. Sobald Sie die Gegend von Feinden befreit haben, haben Sie die Mission gewonnen.

Mission 2 Die Merville-Geschützstellung

1. Bevor Sie richtig loslegen können, müssen Sie zuerst Ihre verschollenen Teammitglieder einsammeln. Diese sind über die Felder verstreut und können erst dann gesteuert werden, wenn Sie in deren Nähe kommen.
2. Versteckte Aufgabe: Hier finden Sie ein Motorrad. Erledigen Sie die Wache mit einem MG-Schützen, da sie sonst mit dem Motorrad flüchtet. Fahren Sie es zum Haus und stellen Sie es dort ab. René Artois fährt dann fort und Sie haben die versteckte Aufgabe erledegidt. Als Belohnung stoßen später ein Sanitäter, ein Pionier, ein MG-Schütze und ein Scharfschütze zu Ihnen. Außerdem erhalten Sie in der nächsten Mission zusätzlich Zeit, um Ihr erstes Missionsziel zu erreichen.
3. Auf der Straße patrouilliert ein gepanzertes Fahrzeug. Locken Sie es in den Feldweg, wo Ihre Mannschaft schon wartet. Die PIAT-Kämpfer und den Flammenwerfer setzen Sie nicht ein, um unnötige Schäden am LKW zu vermeiden. Erledigen Sie den Fahrer und besetzen Sie das Fahrzeug mit Ihren Soldaten.
4. Diese Wachen müssen Sie schnell überwältigen, damit sie es nicht schaffen, das MG-Nest zu bemannen. Setzen Sie dazu den Panzerwagen ein.
5. Der Pionier sprengt mit seiner Spezialfähigkeit „Detonation" die Strandgeschütze. Folgen Sie der Küste und locken Sie die feindlichen Einheiten an. Meist flüchten die Gegner erst vor Ihnen. Nach einiger Zeit kehren sie aber wieder zurück. Postieren Sie Ihre Soldaten so, dass jeder ein freies Schussfeld auf die Gegner hat.
6. In der Basis finden Sie außer einem LKW zum Ziehen von Geschützen und einem Kübelwagen nichts Missionsrelevantes. Sie können diese Mission auch gewinnen, ohne diese Basis anzugreifen. Sie müssen nur Ihre Soldaten unbemerkt vorbeischleusen.
7. Den letzten Bunker müssen Sie entweder einnehmen oder mit Ihrem Pionier in die Luft jagen. Falls der Bunker besetzt ist, können Sie ihn auch mit der Flak in Schutt und Asche legen, um Opfer in den eigenen Reihen zu vermeiden.



Mission 3 Ste-Mère-Eglise



1. Versteckte Aufgabe: Deaktivieren Sie den Alarm und schnappen Sie sich den LKW. Laden Sie die Widerstandskämpfer in den Laster und setzen Sie jeweils einen an den durch X markierten Wegmarken ab. Den defekten Panzer reparieren Sie mithilfe des Lastwagens und fahren ihn zur Straße im Süden. Dort bringen Sie ihn in Stellung, um Ihre Falschirmjäger zu schützen.
2. Drücken Sie die Pause-Taste, sobald die Fallschirmjäger abgesprungen sind. Jetzt können Sie in Ruhe Ihren Soldaten Befehle geben. Die Truppen an der Brücke sind Kanonenfutter. Nur mit viel Glück und einem leichtem Schwierigkeitsgrad ist es möglich, die erste Brücke einzunehmen.
3. Ziehen Sie die Truppen zusammen, damit diese nicht in Kämpfe verwickelt werden. Die beiden Flaks schalten Sie mit einem Scharfschützen aus. Um die Flak schnell in Krisengebiete zu transportieren, organisieren Sie den Opel. Das besetzte Haus daneben legen Sie mit dem Panzer in Schutt und Asche, um Verluste unter Ihren Soldaten zu vermeiden.
4. Die Soldaten in der Kirche befreien Sie mithilfe des Panzers, indem Sie ihn neben das Gotteshaus stellen. Schicken Sie die befreiten Kameraden in eines der Häuser am Fluss, damit diese die anrollenden Gegner abwehren können. Der Panzer sichert den Vorhof der Kirche. Anschließend befehlen Sie Ihre restlichen Truppen in die Stadt und besetzen die Häuser.
5. Den Zug halten Sie auf, indem einer Ihrer Pioniere die Brücke mit der Spezialfähigkeit „Detonation" in die Luft jagt. Auf dem Weg dorthin treffen Sie auf eine Panzermannschaft, die ein brennendes Haus löscht. Sorgen Sie mit dem MG Ihres Panzers dafür, dass sie ihr Gefährt nicht erreichen. Die besetzten Häuser säubern Sie mit dem Panzer, da dieser immun gegen Kugeln ist. Um die Befreiung zu beschleunigen, können Sie zusätzlich noch den Scharfschützen einsetzen.
6. Die besetzte Brücke nehmen Sie mit dem Panzer und den 88er-Flak-Geschützen ein. Zur Unterstützung weisen Sie den Reparatur-LKW an, zu folgen. Besetzen Sie auf der anderen Seite des Flusses die MG-Nester und bringen Sie Ihre Panzer in Position. Nach einigen Minuten starten die Deutschen einen Gegenangriff aus dem Norden, den Sie abwehren müssen. Sobald die Zeit abgelaufen ist, haben Sie die Mission gewonnen.

Mission 4 Der längste Tag

1. Vergeuden Sie Ihre Luftangriffe nicht für die 150-mm-Artillerie im Nordwesten. Dort stehen so viele Flak-Stellungen, dass der Pilot nur einen Angriff fliegen kann, bevor er vom Himmel geholt wird. Setzen Sie die Angriffe stattdessen gegen die Artillerie am Strand oder die MG-Stellungen auf dem Hügel ein. Konzentrieren Sie die Luftangriffe auf das Gebiet, in dem Sie durchstoßen wollen, also rund um die Auffahrt zum Strand. Vor allem die Pak-40 neben dem Bunker sollten Sie zerstören.
2. Sie können zu Beginn der Mission nicht verhindern, dass viele Ihrer Soldaten das Zeitliche segnen. Sie werden zwar eine Zeit lang mit Nachschub versorgt – insgesamt kommen aber nicht mehr als 21 Landungsboote. Gehen Sie also nicht allzu sorglos mit Ihren Soldaten um. Postieren Sie zuerst die Scharfschützen hinter den Panzersperren am Strand. Von dort aus können diese dann das Feuer auf die MG-Nester und Artillerie eröffnen und somit das erste Hindernis beseitigen. Die Pioniere werden erst relativ spät am Strand abgesetzt. Sorgen Sie dafür, dass diese die Minen entfernen, damit sich die Sherman-Panzer frei bewegen können.
3. Fassen Sie Ihre Soldaten zu einer Gruppe zusammen und überfallen Sie das Hauptquartier der Deutschen. Sobald Sie die Flagge eingenommen haben, verfügen Sie über Artillerieunterstützung vom Schiff. Diese setzen Sie gegen die 150-mm-Kanonen des zweiten Hauptquartiers ein.
4. Auf dem Plateau stehen weitere 150-mm-Kanonen. Fahren Sie mit Ihren Panzern dicht an den Berg, damit Sie nicht im Schussfeld stehen. Falls Sie keinen LKW dabeihaben, der die Panzer repariert, müssen Sie zu der Werkstatt fahren. Sie können Ihre Infanterie auch über den Trampelpfad auf den Berg schicken. Auf dem Weg zum Hauptquartier werden Sie von den 150-mm-Kanonen angegriffen, die das Artilleriefeuer überstanden haben. Fahren Sie schnell die Auffahrt hinauf, damit die Bunker kein freies Schussfeld auf Sie haben. Die Bunker schalten Sie von hinten aus.



Der erste Kaiser

Willkommen im Reich der Mitte, der ältesten noch bestehenden Kultur. Beweisen Sie Ihr Geschick als Dorfältester und lenken Sie Ihre Gemeinde durch über 3.000 Jahre Geschichte. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit unserer aktuellen Vollversion.

Tipps für den Einstieg

Schnelle Hilfe

Die ersten Missionen der „Historischen Kampagne" führen Sie langsam an die grundlegenden Aufgaben und Bedürfnisse heran. Allerdings wird nicht alles automatisch erklärt. Zu fast allen Themen haben Sie daher eine im Spiel eingebaute Hilfefunktion in Form einer Stichwortliste, die Sie mit F9 aufrufen – sehr praktisch, um den Überblick über die Zusammenhänge und Funktionen von Gebäuden und Verwaltung zu behalten. Lesen Sie auch das Handbuch, welches Sie im Spielverzeichnis als PDF-Datei für den Acrobat-Reader finden. Den Acrobat-Reader können Sie gegebenenfalls von unserer CD oder DVD installieren.

Zusatzmaterial

Im Internet finden Sie einige Fansites, die neben nützlichen Informationen zusätzlich selbst erstellte Missionen zum Herunterladen anbieten. Mit dem mitgelieferten Editor können Sie natürlich auch selbst Hand anlegen und sich spannende Szenarien zusammenzimmern. Sie finden dazu ebenfalls Hilfe in Form einer PDF-Datei im Spielverzeichnis, allerdings nur in englischer Sprache.

Wie baue ich mein erstes Dorf?

Die ersten Schritte

1. Eine Stadt oder ein Dorf verwalten Sie über mehrere Missionen, daher sollten Sie mit Bedacht bauen und auch keinen Platz verschwenden. Wenn Sie zum Beispiel unnötige Gebäude errichten, bekommen Sie bei der nächsten Mission eventuell Schwierigkeiten und müssen diese wieder abreißen. Andererseits können Sie das Dorfkonto bei Bedarf überziehen, kurz bevor Sie alle gegebenen Aufgaben erfüllt haben und die nächste Mission beginnt – das Anfangsbudget eines Szenarios ist nämlich immer gleich hoch, egal ob Sie vorher Schulden hatten.

2. Nachdem Sie die ersten Wohnhäuser wie geheißen errichtet haben, stellen Sie gleich ein Inspektorengebäude dazu. Es kommt durchaus vor, dass die nigelnagelneue Siedlung sich in Rauch auflöst, noch bevor Sie überhaupt an die Nahrungsversorgung gedacht haben. Sie haben anfangs keine Katastrophen außer Feuer und Baumängel zu fürchten. Stellen Sie idealerweise für jedes Viertel Inspektorentürme und Ziehbrunnen auf, dann sind Sie gegen diese Katastrophen gefeit. In späteren Missionen lassen sich die Bauten übrigens noch zugunsten größerer Reichweite verbessern.

3. Was Ihre Dorfbewohner nun brauchen, ist Nahrung, Stellen Sie ein oder zwei Jagdhütten neben den Fasanen über dem Fluss auf – je nachdem, wie viele Hütten Sie gebaut haben. Vergessen Sie die Verbindung zur Dorfstraße nicht. Inspektoren sind für das Jägerlager nicht nötig, schotten Sie den Bereich ruhig mit einem Tor vor Religiösen und Aufsehern ab.

4. Merkwürdigerweise brauchen Sie für alle Nahrungsmittel die Mühle, um Essen zu fabrizieren – selbst für das gelieferte Fleisch. Damit die Speisen unters Volk kommen, bauen Sie einen Marktplatz mit einem Verkaufsstand. Legen Sie den Platz etwas von den Wohnungen entfernt an, wobei ein Feld Abstand genügt.

5. Sollen sich die Hütten schließlich zu einfachen Häusern weiterentwickeln, müssen Ihre Bewohner ihrer Religion frönen. Bauen Sie einfach einen Ahnenschrein daneben und die Sache ist erledigt.

Grundsätzliche Siedlungstipps

Nützliche Spieloptionen

Stellen Sie die Spielgeschwindigkeit nach Bedarf ein. Sie bekommen mehr Punkte, wenn Sie die Aufgaben schneller und damit besser erledigen. Daher sollten Sie zum Bauen den Spielablauf verlangsamen. Erst wenn die Stadt läuft und Sie auf bestimmte Ereignisse warten, sollten Sie die Geschwindigkeit erhöhen.

Schöner wohnen

Bauen Sie keine Industrie wie Brennöfen in die Nähe einer Wohnsiedlung. Die Anwohner fühlen sich gestört und die Häuser bleiben entwicklungstechnisch zurück, da die Gegend unattraktiv wird. Im späteren Verlauf der Kampagne können Sie bei Platzmangel die Betriebe von den Wohnhäusern durch Mauern abgrenzen, um dem Effekt zu entgehen. Entfernen Sie auch abgebrannte oder eingefallene Häuser, deren Schuttberge nicht gerade ein nettes Ambiente verbreiten.

Tastenbelegung

Entwicklungsdarstellung:	
A	Religion
D	Wohnattraktivität
E	Unterhaltungsniveau gesamt
F	Feng-Shui-Harmonie
G	Landwirtschaft
H	Medizin
I	Gewerbe
J	Vertrieb
K	Fußgänger
L	Unterhaltung Feste
N	Unterhaltung Musiker
O	Unterhaltung Akrobaten
P	Pause
S oder Leertaste	Vorräte
T	Grundwasserspiegel
U	Unruhen
W	Wasserversorgung
Z	Gefahren

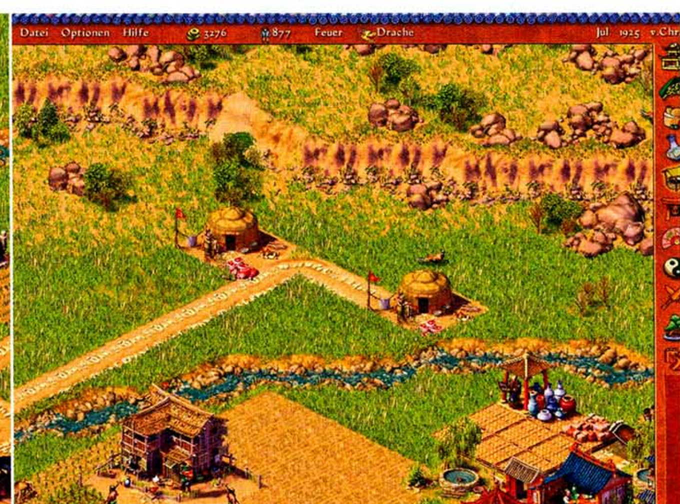
Menüzugriff	
1	Bevölkerung
2	Landwirtschaft
3	Gewerbe
4	Handel
5	Sicherheit
6	Politik
7	Unterhaltung
8	Religion
9	Militär
0	Ästhetik
Mausrad	Durch Ministerien wechseln
Rechte Maustaste	Optionen von Gebäuden und Personen auswählen

Drücken Sie die Tasten zweimal, um in das jeweilige Spezialmenü zu gelangen. So kommen Sie zum Beispiel mit der 8 zum Spendendialog, wo Sie Opfer für die Helden bringen.

Sondertasten:	
F5	Wechsel zwischen Vollbild-/Fensteransicht
F6	Auflösung 800x600
F7	Auflösung 1.024x768
F9	Hilfe
F10	Pause
Bild auf	Spielfeld gegen Uhrzeigersinn drehen
Bild ab	Spielfeld im Uhrzeigersinn drehen
Esc	Spiel verlassen



INDUSTRIEVIERTEL Die Produktionsstätten stehen am Stadtrand, wo sie niemanden stören. Um die Lagerbestände aufzuarbeiten, waren drei Brennöfen notwendig.



AUSGELAGERT Die Hütten befinden sich in den besten Jagdgründen, in der Nähe der Fasane. Priester und Inspektoren haben hier keinen Zugang.

Gebiete einteilen

Nutzen Sie die Stadtgebietsmauern, um Tore zu errichten, durch die nicht jeder spazieren darf. Mit einem Rechtsklick legen Sie fest, wer durch darf und wer nicht. Voreingestellt ist immer, dass niemand passieren darf. Es macht einfach keinen Sinn, wenn Wahrsager außerhalb des Stadtgebiets auf dem Bauernhof Zeremonien abhalten oder Inspektoren die Holzfäller vor der Stadt besuchen. Wenn Sie die Aktivitäten der Arbeiter auf ein sinnvolles Kerngebiet einschränken, benötigen Sie auch nicht so viele Arbeiter.

Produktivität

Für viele der Betriebe ist der Grundwasserspiegel ein Maß dafür, wie effektiv der Betrieb arbeitet. Nicht nur die Landwirtschaft, auch bestimmte Haustypen benötigen Feuchtigkeit. Kontrollieren Sie daher vorab per Grundwasseranzeige mit der Taste T das potenzielle Baugelände. Um die vorhandenen Kapazitäten optimal zu nutzen, errichten Sie Betriebe im richtigen Verhältnis. Eine optimal funktionierende Tongrube lastet beispielsweise zwei Brennöfen voll aus, bei schlechten Verhältnissen ist es entsprechend weniger und auch eine Mühle genügt locker für Städte bis 1.500 Einwohner.

Farmen

Für ein gutes Pflanzenwachstum benötigen Sie neben Wasser auch fruchtbare Erde, also Grasland, und eine bereinigte, ebene Fläche. Helfen Sie gegebenenfalls mit dem „Planieren"-Werkzeug nach. Nur bei großen Hindernissen wie Findlingen nützt dies nichts. Wenn Sie ein Feld rund um ein Bauernhaus anlegen, bedenken Sie, dass Ihre Bauern dies nur bis in maximal drei Spielfelder Entfernung bewirtschaften.

Die Stadtverwaltung

Arbeitsmarkt

Sorgen Sie eher für einen Überschuss an arbeitswilliger Bevölkerung. Falls Sie dann doch übermäßig viele Arbeitslose (also weit über 20 Prozent) haben und auch nicht planen, weitere Arbeitsplätze zu schaffen, reißen Sie unentwickelte Häuser ab. So beugen Sie schlechter Laune und Ansammlungen von Unruhestiftern vor.

Mit Kräften haushalten

Schließen Sie Betriebe, wenn Sie genug Waren dieser Art haben oder gerade keine Saison ist: Auch falls die Arbeiter an anderer Stelle gerade gebraucht werden, ist das Schließen von Betrieben eine mögliche Taktik. Im Übrigen spart das Lohnkosten und schont den Stadtsäckel.

Soll ich besseres Essen fordern?

Solange Sie lediglich einen Marktplatz besitzen, gibt es keinen Grund, die verlangte minimale Qualität zu erhöhen. Setzen Sie die Forderung zu hoch, kann es sein, dass sich bei Lieferengpässen die Häuser in kürzester Zeit komplett zurückentwickeln. Außerdem müssen Sie ja auch die unteren Bevölkerungsschichten versorgen. Falls Sie gute Rohstoffe produzieren, wird mit der Zeit dementsprechend gutes Essen angeboten.

Wie bekomme ich einen Helden?

Mit diversen Opfergaben heben Sie die Stimmung der Götter und erweisen sich als würdig, wenn der Gott glücklich ist. Schauen Sie sich genau an, was der Held, den Sie umwerben, kann. Die Fähigkeiten sind recht unterschiedlich. Zunächst stehen Ihnen die Helden der Ahnenverehrung zur Verfügung. Shen Nong ist ideal bei Nahrungsmangel, und wenn Sie günstig Ihre Landwirtschaft aufbauen wollen, da er die Fruchtbarkeit der Felder erhöht und die Baupreise halbiert. Nu Wa bringt einige Betriebe wie die Inspektorentürme, Tongruben und Jagdhütten auf Vordermann. Für einfache Ahnenhelden genügen einfache Opfer wie Hanf, das Sie mit zwei Farmen mehr als reichlich herstellen. Sie können den Helden übrigens direkt dorthin schicken, wo Sie ihn brauchen.

Handelsbeziehungen

Wie bekomme ich einen Handelspartner?

1. Senden Sie Warengeschenke an den mutmaßlichen Handelspartner, die er wirklich benötigt. Alles andere ist die reinste Verschwendung, da es die Stimmung nicht hebt. Teilweise bekommen Sie dann ein Gegengeschenk als Belohnung. Falls Sie mit einer solchen Revanche rechnen, sorgen Sie für ausreichend Platz in den Lagerhäusern und Betrieben.

2. Stellen Sie notfalls den Handel in Ihrer Stadt mit der als Geschenk bestimmten Ware ein und machen Sie große Lieferungen, wenn Sie etwas dafür haben möchten außer einem besseren Ansehen. Ein großes Geschenk bedeutet weniger Aufwand und bringt größeres Ansehen als mehrere kleine. Machen Sie unbedingt Platz für Geschenke. Nach dem dritten gescheiterten Versuch reist der Gesandte mitsamt Ware unverrichteter Dinge wieder ab.

Wann soll ich Geschäfte machen?

Wagen Sie sich so bald als möglich an den Warenaustausch heran, da Sie sonst keine Einnahmequelle haben, bis Sie Steuern erheben können. Gleich in der ersten Handelsmission knüpfen Sie Beziehungen zu zwei verschiedenen Städten. Verkaufen Sie Keramik gewinnbringend an Hemudu und an Dawenkou verscherbeln Sie Hanf und geschnitzte Jade, wobei Sie den Rohstoff dafür wiederum von Hemudu bekommen. Bedingung ist natürlich, dass Sie mehr als genug selbst produzieren. Also betreiben Sie mehr als zwei Brennöfen und zwei Hanffarmen.

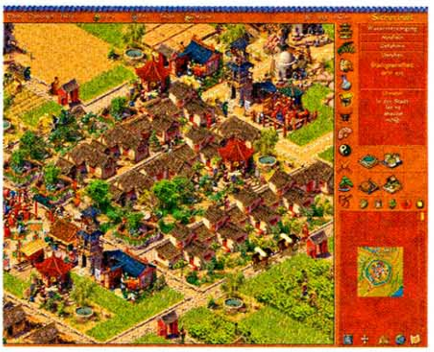
Wie verbessere ich den Handel?

Ziehen Sie ruhig die Preise an, die Karawanen nehmen Ihnen das Zeug trotzdem ab. Eventuell reagiert der Handelspartner seinerseits mit einem saftigen Aufschlag. Wenn Sie nichts importieren, kann es Ihnen schlichtweg egal sein – versorgen Sie sich also selbst. Falls Sie Handelszentren errichten, benötigen Sie eventuell nicht mehr alle Lagerhäuser, da die Stationen ebenfalls etwas Stauraum besitzen – außerdem verkaufen Sie ja nun was. Die angebotenen Waren sollten Sie auch nicht mehr zwischenlagern, wenn ohnehin nur weniger hergestellt als verkauft wird. Dann geht die Warenverteilung schneller vonstatten, da eine Zwischenstation wegfällt. (as)



SEGEN Die Geschenke haben sich gelohnt. Shen Nong bringt die Produktion auf Trab und der Handel floriert.

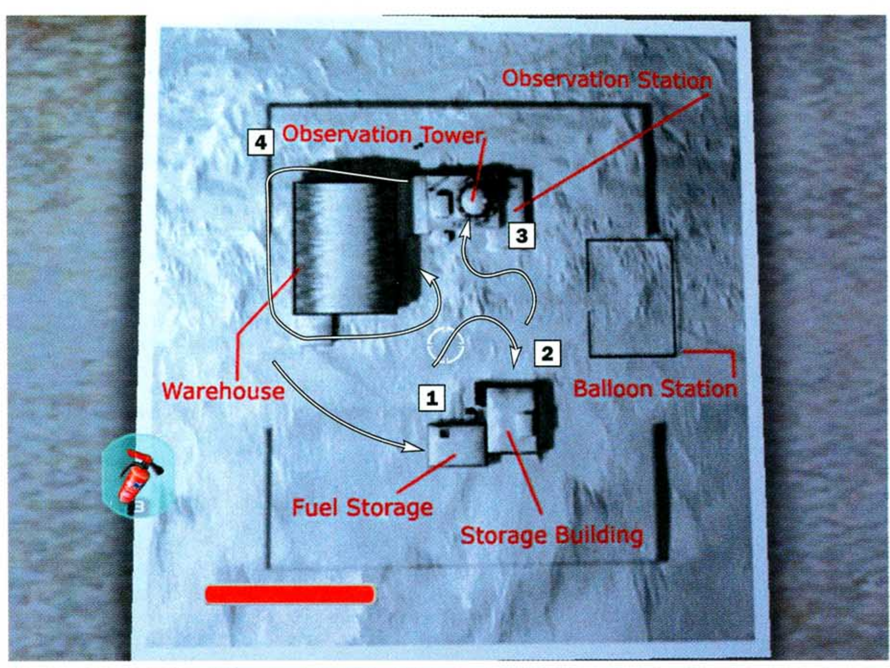

MARKTPLATZ Hier gibt's alles für den täglichen Bedarf. Neben den Marktständen finden auch noch ein Kräuterhändler, ein Ahnenschrein und eine Musikschule Platz.


IDYLLISCH Dank Gärtchen und der ruhigen Lage entwickeln sich die Häuser prächtig, solange ausreichend Güter geliefert werden.

D

Das Ding

Packende Atmosphäre, atemlose Spannung, jede Menge Action: Die Vollversion zum Thriller Das Ding finden Sie auf der aktuellen Heft-CD und -DVD der PC Games. Wir helfen Ihnen bei den ersten Schritten.



FROSTIGE STIMMUNG Um nicht von der eisigen Kälte getötet zu werden, halten Sie sich an die auf der Karte eingezeichnete Reihenfolge. Achten Sie auf die vielen Hinterhalte, die Sie überall erwarten.

Allgemeine Tipps

Wir müssen draußen bleiben!

Ihren Teamkollegen machen die eisigen Temperaturen nichts aus. Da die Außerirdischen aber Kälte scheuen, lassen Sie Ihre Kumpels draußen warten – hier sind sie sicher.

Die Entsorgung der Aliens

Da die kleinen Bodenaliens nur wenige Treffer einstecken können, rückt man ihnen am besten mit dem MG oder der Schrotflinte zuleibe. Größere Lebensformen werden durch Schusswaffen nur geschwächt. Um sie zu vernichten, beharken Sie sie, bis sich das Auto-Aim-Zielkreuz rot verfärbt. Dann zücken Sie den Flammenwerfer.

Die Gruppenpädagogik

Sehen Sie im Gruppenmenü des Öfteren nach der Verfassung Ihrer Helfer. Sollten Ihre Kameraden hektisch oder panisch wirken, spendieren Sie ihnen Munition oder einen Erste-Hilfe-Pack, schon geht es ihnen wieder gut.

Die Bluttests

Da die Story vorbestimmt ist, verwandeln sich bestimmte Gruppenmitglieder zwangsläufig in Monster, dagegen ist kein Kraut gewachsen. Auch wenn der Bluttest negativ verläuft, kann es passieren, dass Sie Sekunden später von dem Probanden attackiert werden.

Das schnelle „I"

Während hektischer Gefechte empfehlen wir Ihnen, innerhalb der Kämpfe die Waffen und Ausrüstungsgegenstände im Inventarbildschirm (Taste I) zu wechseln. Dadurch pausiert das Spiel und Sie wählen in Ruhe die richtige Waffe aus.

Level 1:

Die US-Basis

In der Station betreten Sie das Kommunikationszentrum zu Ihrer Linken, wo Sie die Tutorials absolvieren. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie den Korridor entlang zur Krankenstation. Rennen Sie den Signalleuchten nach. Nach einem Fußmarsch kommen Sie in einen Krater mit drei Höhlen, wo Sie alles aufsammeln. Flitzen Sie zurück zur Krankenstation und öffnen Sie die Tür. Den Sicherungskasten repariert Ihr Techniker und Sie aktivieren den Computer. Verlassen Sie die Ambulanz durch die zweite Tür. Hinter der Tür mit dem defekten Sicherungskasten (Techniker hilft!) finden Sie einen Speicherpunkt und Munition. Gehen Sie nach draußen und folgen Sie den Signalleuchten zu einer Baracke. Bei den roten Signalleuchten nehmen Sie den Sprengstoff, den Sie im Kommunikationszentrum und in der Krankenstation anbringen, und rennen zurück.

Level 2:

Der norwegische Außenposten

Der Eingang wird von einer Stromleitung versperrt. Gehen Sie am Gebäude entlang bis zum anderen Einlass. Reparieren Sie die Sicherungen am Ende des Korridors und benutzen Sie die Tür. Sacken Sie alles ein. Nachdem Sie Carter verarztet haben, gehen Sie auf gleichem Weg zurück und biegen in den Eiskanal hinter den Trümmern ab. Plündern Sie den Raum am Ende des Kanals. Geben Sie Carter eine Waffe und lassen Sie ihn die Leitungen reparieren. Mit der Kamera zoomen Sie an den Zahlencode der Sicherheitstür ran, durch die Sie anschließend schlüpfen. Nehmen Sie den Schlüssel an sich und lassen Sie Cruz reparieren. Betätigen Sie den Schalter für die Starkstromleitung. Rekrutieren Sie Cruz und öffnen Sie die noch nicht benutzte Tür. Durchsuchen Sie den Raum und gehen Sie an der Stromleitung vorbei.

Der Bluttest

Folgen Sie den Signalleuchten bis zum Funkmast. Untersuchen Sie die Hütte in Ihrer Nähe und folgen Sie den Signalen gegenüber der Tür. Die Hütte öffnet Ihr Techniker. Kehren Sie zum Mast zurück und folgen Sie den Leuchten rechts. Sie gelangen nun zu einem großen Gebäude, in dem Pierce sitzt. Untersuchen Sie den Raum, kehren Sie zum Radiomast zurück und folgen Sie rechts den Signalleuchten. Untersuchen Sie die gesamte Umgebung. Laufen Sie zu Pierce und verlassen Sie mit ihm das Gebäude.

Level 3:

Die norwegische Basis

Sprinten Sie die Treppen des Turms hinauf und untersuchen Sie das Zimmer. Steigen Sie mit Pace die Stufen hinab. Die Hauptbasis befindet sich zu Ihrer Rechten. Lassen Sie ihn den Strom wiederherstellen und betreten Sie die Basis. Benutzen Sie die Tür rechts und gehen Sie durch die Tür am Ende des Raums. Lassen Sie den Stromkasten neben der Tür reparieren und betreten Sie die Kantine. Zerschießen Sie die Kisten, auf denen der Elektroschocker liegt. Im hinteren Teil der Kantine durchsuchen Sie die Küche und speichern ab. Gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind, und eliminieren Sie die drei Monster. Folgen Sie Williams in den Funkraum, sammeln Sie alles ein und verlassen Sie das Gebäude durch die Hintertür.

Das Medizin-Zentrum

Gehen Sie in das Gebäude und lassen Sie Ihren Techniker möglichst schnell die Leitungen im Hauptraum reparieren. Den folgenden Angriff der Aliens können Sie nur mit viel Geschick überstehen. Am Ende des Angriffs brechen zwei Monster durch die Wand. Sind diese platt, holen Sie Ihre Kollegen ab und flüchten aus dem Gebäude.

Level 4:

Die Wetterstation

Sammeln Sie die Pistole bei der Leiche ein und eilen Sie zum zweistöckigen Gebäude direkt vor Ihnen. Öffnen Sie die Tür im ersten Stock und kämpfen Sie sich bis zur Treppe durch. Gehen Sie auf das Dach und klettern Sie in den Luftschacht. Werfen Sie einen Leuchtkörper durch die Gitter im Boden und verstecken Sie sich in dem Schacht in der Wand. Nachdem die Monster verbrannt sind, hopsen Sie nach unten und nehmen den Schlüssel. Betreten Sie nun das Gebäude in dem das Teleskop steht. Rennen Sie den Korridor entlang und durchsuchen Sie die Schränke. Schlagen Sie sich durch das Gebäude, schnappen Sie sich den Schlüssel in der Küche und steigen Sie die Metalltreppen nach oben. Erkunden Sie den Raum sowie die Toilette und gehen Sie die Metalltreppe nach oben aufs Dach. Laufen Sie in den Teleskopraum und benutzen Sie sämtliche Terminals. Zerschießen Sie die Tonnen auf dem Dach und klettern Sie zum Warenhaus hinüber. Laufen Sie den Sims entlang, zerstören Sie das Gitter zu Ihrer Linken und klettern Sie in den Schacht.

Das Warenhaus

Reparieren Sie den Kasten und betreten Sie den Raum, in dem sich Collins befindet. Sammeln Sie alles ein und benutzen Sie den Computer. Gehen Sie mit Collins die Treppe hinab, um den Sicherungskasten zu reparieren. Balancieren Sie nun über den Balken hinauf in den Dachstuhl. Laufen Sie über das Gebälk und springen Sie durch die Luke ins Büro, wo Sie den Schlüssel für die Tür im Erdgeschoss des Warenhauses finden. Flitzen Sie dahin und benutzen Sie die Treppe. Erledigen Sie den ersten Endgegner, reparieren Sie die Sicherungen und verlassen Sie den Raum.

Level 5

Die Unterwasserstation

Gehen Sie nach rechts. Benutzen Sie die Tür zu Ihrer Linken und löschen Sie das Feuer. Verwenden Sie die gesprengte Tür und begeben Sie sich in den Kontrollraum 1. Betätigen Sie die Schalter 2, 3 und 4 und gehen Sie durch die Tür Nummer 4. Die Kammer ist ein Labyrinth, in dem Sie einen Schalter finden, den Sie umlegen. Kehren Sie in den Kontrollraum 1 zurück und benutzen Sie Hebel 1. Rennen Sie nun in den Trakt mit den For-

schungsräumen, sammeln Sie alles ein und betreten Sie den „Prep Room". Gehen Sie nach Westen.

Der Testtrakt

Hinter der westlichen Tür erwartet Sie Price. Die Treppe führt Sie hinab in den Kontrollraum 2. Untersuchen Sie den Raum und speichern Sie ab. Betätigen Sie alle Mechanismen bis auf Nummer 2, steigen Sie die Leiter in den Testtrakt hinab und säubern Sie ihn. Da sämtliche Menschen infiziert sind, können Sie diese gleich mit ausschalten. Gehen Sie zurück in Kontrollraum 2 und aktivieren Sie Schalter 2. Jetzt befreien Sie Dr. Faraday aus Zelle 2. Flüchten Sie mit dem Doktor zurück zum Anfang des Levels.

Level 6:

Die Forschungsstation

Reparieren Sie die Sicherungen im Nebenraum und benutzen Sie alle Geräte im Hauptraum. Wenn das Monster um die Ecke gebogen ist, öffnen Sie die Tür, sammeln die Munition bei der Leiche ein und reparieren den Kasten. Betreten Sie den Sterilisationsraum und schließen Sie die Tür hinter sich. Geben Sie Falchek Munition und betätigen Sie den Schalter am Regal. Das Monster wird nun vom automatischen MG in Schach gehalten. Verlassen Sie mit Falchek das Zimmer und gehen Sie zurück in den Hauptraum. Die zweite Tür führt Sie in ein Durchgangszimmer, wo Sie den Sicherungskasten reparieren. Sammeln Sie die Taschenlampe aus der Zelle ein und gehen Sie durch die zweite Tür. Im Lager finden Sie Techniker Dixon, den Falchek heilt, und laufen Sie alle zusammen in den Hauptraum. Benutzen Sie die andere Tür und lassen Sie die Sicherungen von Dixon reparieren. Öffnen Sie die Tür, gehen Sie durch die Lichtschranke und rüsten Sie sich und Ihre Männer aus. Schalten Sie das MG ab und erledigen Sie das Monster. Gehen Sie den Korridor entlang, auf dem das Monster patrouillierte, und benutzen Sie links die Tür. Zu Ihrer Rechten befindet sich der Ruheraum.

Der Zellentrakt

Benutzen Sie die ferngesteuerten MGs, um die Zellnummern zu lesen. Schicken Sie Dixon in den Gefängnistrakt und lassen Sie ihn nacheinander die Zellen öffnen. Schützen Sie ihn mit dem MG. Nachdem Sie den Soldaten befreit haben, erhalten Sie den Code für die Laserschranke und schalten diese ab. Zerschießen Sie das Absperrgitter in Zelle 3. Der Lüftungsschacht führt Sie in einen Raum mit defektem Computer. Erledigen Sie die Monster, holen Sie Dixon und lassen Sie ihn den Strom wiederherstellen. Benutzen Sie nun den Aufzug bei den Laserschranken.

Level 7

Die Untergrundbasis: Teil 1

Erledigen Sie alle Soldaten und rennen Sie durch die nächsten drei Türen, die Sie hinter sich schließen. Beharken Sie per MG die anstürmenden Truppen. Untersuchen Sie den Raum und kehren Sie zum Anfang des Levels zurück. Benutzen Sie die andere Tür. Ballern Sie sich durch die Gegnerscharen und zerschießen Sie das Absperrgitter. Kriechen Sie durch den Schacht und springen Sie am Ende runter in den Gang. Kämpfen Sie sich durch die folgenden Räume und Korridore bis zur Treppe, die Sie emporsteigen. Nachdem alle Monster tot sind, gehen Sie zurück zur noch nicht benutzten Tür. Betätigen Sie den Mechanismus und begeben Sie sich in den Raum mit den vielen Schaltern. Aktivieren Sie zuerst den Schalter zu Ihrer Linken und danach die übrigen drei. Holen Sie den Rest Ihrer Truppe, gehen Sie durch die Tür, die vom dritten Schalter geöffnet wurde, und flüchten Sie mit dem Aufzug.

Die Untergrundbasis: Teil 2

Locken Sie das Monster in eine Kiste und betätigen Sie den Mechanismus an der linken Wand. Reparieren Sie den Sicherungskasten und verlassen Sie die Halle. Gehen Sie nach links, wo Ihr Techniker den Sicherungskasten repariert. In dem dahinter liegenden Raum finden Sie eine MG-Steuerung, mit der Sie den Plagegeistern in der Halle einheizen. Heilen Sie den angeschlagenen Temple, verlassen Sie den Raum und benutzen Sie die Tür gegenüber. Rekrutieren Sie den Techniker, gehen Sie zurück und untersuchen Sie die Halle sowie alle anschließenden Räume bis auf den in der hinteren rechten Ecke. Hier aktivieren Sie zuerst den Schalter für die zweite Tür. Sind die Sturmtruppen in dem Raum vor Ihnen, betätigen Sie den Hebel zu Ihrer Linken. Wenn alle Gegner erledigt sind, gehen Sie durch beide Räume und steigen die Treppe hinab. Zerschießen Sie die Laserschranke und gehen Sie durch die Tür. Im Tunnel gehen Sie nach rechts und werkeln am Strom. Mit der MG-Fernsteuerung in der kleinen Kabine bringen Sie die versteckten Bomben zur Detonation. Den Sicherungskasten am Ende des Tunnels repariert Ihr Techniker. Betreten Sie den Saal. Im Kontrollhäuschen oben an den Treppen machen Sie den Sicherungskasten ganz. Speichern Sie ab, gehen Sie wieder nach unten und betätigen Sie den Mechanismus neben der großen Tür. Beharken Sie den zweiten Endgegner und aktivieren Sie den Schalter hinter ihm. Begeben Sie sich zurück in den Saal und laufen Sie durch die andere große Tür. Untersuchen Sie den Raum, betätigen Sie den Schalter und rennen Sie in die kleine Kabine. Verschwinden Sie im Lift.

Level 8

Die Waffenfabrik

Erledigen Sie die zwei Wachen und dringen Sie in das Gebäude ein. Benutzen Sie die linke Tür, ballern Sie sich durch den Vorraum und säubern Sie den angrenzenden Besprechungsraum. Nachdem Sie sich durch zwei weitere Räume gekämpft haben, benutzen Sie den Computer und verlassen Sie das Zimmer durch die unverschlossene Tür. Nach etlichen Duellen befreien Sie Ihren Kollegen Powell aus den Fängen zweier Soldaten. Wenn Sie sich die Treppe hinabgekämpft haben, repariert Ihr Techniker den Kasten. Aktivieren Sie die Vorrichtung im nächsten Raum und zerschießen Sie die Ölfässer im angrenzenden Korridor. Im Wachraum setzt Ihr Techniker die Tür instand und Sie holen sich den Schlüssel aus dem Nebenraum. Begeben Sie sich zurück zur verschlossenen Tür und betreten Sie den Sprengstoffraum. Sammeln Sie die Bomben ein und verlassen Sie das Gebäude auf dem Weg, den Sie gekommen sind.

Der Geheimflughafen

Nehmen Sie sich jeden der vier Hangars auf dieselbe Weise vor. Zuerst erledigen Sie die Patrouillen mit dem Scharfschützengewehr, danach säubern Sie den Innenraum. Jetzt legen Sie die Bomben an den markierten Stellen und eilen zum nächsten Hangar. Nachdem Sie alle Sprengkörper platziert haben, geht's im Kontrollturm weiter, von wo Sie die Bomben per Präzisionsgewehr zünden. Wenn Sie alle Flieger unbrauchbar gemacht haben, kämpfen Sie sich Ihren Weg hinunter in den abgegrenzten Bereich und fliehen durch den Schacht.

Level 9

Das Forschungslabor

Erlegen Sie das Monster im Schuppen und rüsten Sie sich aus. Gehen Sie den Felsvorsprung entlang, durch den Luftschacht und betreten Sie das Treppenhaus. Rekrutieren Sie den Sanitäter und bahnen Sie sich Ihren Weg hinab. Schalten Sie in jedem der folgenden Räume die MGs ab. Bei den zwei Streithähnen folgen Sie den weißen Streifen am Boden und benutzen sämtliche Rechner. Beobachten Sie Stolls, während er zur Sicherheitstür läuft, mit der Kamera und benutzen Sie rechtzeitig den grünen Rechner. Mit dem ferngesteuerten MG geben Sie ihm Feuerschutz. Folgen Sie ihm und überwinden Sie die Gasfalle (siehe Bild). Retten Sie den Techniker aus dem Kontrollzentrum neben dem Schießstand und bringen Sie die Ölfässer per MG zur Explosion. Greifen Sie den dritten Endgegner mit dem Flammenwerfer an. Flüchten Sie zurück zur Treppe und achten Sie auf die Explosionen. Verlassen Sie den Komplex durch den Lüftungsschacht und retten Sie sich ins Freie. Aktivieren Sie den Aufzug und verschwinden Sie.

Level 10

Die Absturzstelle

Erledigen Sie die Soldaten mit dem Scharfschützengewehr und nutzen Sie jede Möglichkeit, sich zu wärmen. Folgen Sie Whitely in die Kuppel. Zerschießen Sie die Laserschranken und verlassen Sie die Kuppel durch die Tür gegenüber. Bleiben Sie an Whitely dran und nehmen Sie seine Wachen per Snipergewehr aufs Korn. Beschießen Sie ihn, bis Ihnen ein Helikopter zu Hilfe kommt. Wenn Sie um das Endmonster herumfliegen, schießen Sie die Ölfässer in Brand und zielen bei dem Ekelpaket auf Herz und Kopf. Nachdem Sie das Ding erledigt haben, werden Sie gerettet. (as)



BRENZLIG Um beim Einsatz mit dem Flammenwerfer nicht selbst zu Schaden zu kommen, bewegen Sie sich immer rückwärts oder seitwärts.



AUF DIE KNIE! Ein großer Vorteil der geduckten Haltung ist die vergleichsweise große Reichweite des Flammenwerfers. Im Stehen schießt Ihr Held auf den Boden.



ZEITDRUCK Sie haben 30 Sekunden Zeit, um sowohl den defekten Sicherungskasten zu reparieren als auch den Gastank zu vernichten.

Dein Handy kichert ...



Real Sounds

NEU NEU

Supercoole Sounds und witzige Geräusche, die Du als Klingelton oder SMS-Signal nutzen kannst.

36020	Nymphomaninnen	36009	Sirene mit Explosion	36052	Kötzeln total
36001	Klospülung	36010	Gelächter	36056	heftig Abkotzen
36002	Ein Lachsack	36012	USA Hymne	36016	Krankes Lachen
36021	2 Frauen	36014	Folter Schreie	36017	Lustiges Lachen
36004	Frau stöhnt und schreit	36033	Blues Harmonica	36019	Total verrücktes Lachen
36005	Wiehern	36034	Bundeskanzleramt	36022	Ein alter Wecker
36006	Geisterlache Huaaahhh	36035	Laute Sirene	36023	Türklingel
36007	Schrei eines Esels	36036	Feuersirene	36024	Eine Kirchturmglocke
36008	Kirchenglocken	36042	Hundebellen	36026	Kukucksuhr
		36043	Elefant	36022	Ein alter Wecker
		36044	Flipper	36023	Türklingel
		36045	Hahn	36024	Eine Kirchturmglocke
		36046	Kuh	36026	Kukucksuhr
		36047	Start eines Autos	36027	Schnarchen
		36048	Autocrash	36028	Eine Toilettenspülung
		36049	Formel 1	36030	Geisterlache mit Hall
		36050	Pupsen 1	36032	Kathedralenmusik
		36051	Pupsen 2	36003	Ein Gong

Sounds nur für geeignete Handys, siehe Bedienungsanleitung

Sounds des Monats



Power Ringtones

Genial!: Polyphon und monophon

Chart-Breaker		Movie und Kult	
82489	Dr alte Holzmichl	82520	10 kleine Negerlein
82496	Save your kisses for me	82519	Alf
82495	F U Right Back	82518	Biene Maja
82494	Breaking the habit	82517	Bonanza
82493	Unnatural Blond	82516	Bugs Bunny Show
82492	Mein Block	82515	Come On Eileen
82491	Consequence of love	82514	Die Tagesschau
82490	Sunshine after Rain	82513	Heidi
82488	Martinee	82512	Mendocino
82466	F**k it	82511	Relax
82465	Ich, Roque	82510	Rocky
82464	Brennende Liebe	82509	YMCA
82463	Unser Haus	82508	Bezaubernde Jeannie
82461	Dragostea din tei	82507	Bob der Baumeister
82455	Suga Suga	81653	Bacardi Feeling
82454	My Band	81041	Deutsche Hymne
82439	Yeah	82473	Ghostbusters
82438	Left Outside alone	82472	New York
82437	Hey Mama	82471	It's raining men
82436	Strong	82469	Hells Bells
82435	Can't wait until tonight	82468	Good save the queen
82434	Get It Together	82467	Flipper
82433	Red Blooded Woman	82460	Summer In The City
82432	Behind the sun	82459	Highway to Hell
82431	Der letzte Stern	82458	Lambada
82430	Liebe ist alles	82457	It's Raining Men
82429	Toxic	82456	Batman
82428	Hungriges Herz	81030	Das Lied vom Tod
82427	Siehst Du das genauso	82342	Der dritte Mann
82426	Tough Enough	82337	Charlie's Angels
82389	Du hast mein Herz...	81031	Halloween
82388	Welcome To My Island	81168	James Bond Thema
82387	Augen Auf	81140	Flintstones
82386	From The Inside	81764	Das A-Team
82385	Ladys Night		

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens
Polyphon: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys

Und so wird bestellt

www.handyfutter.de

Sende "PGU"+Bestellnr. an die 86688*

z.B. PGU 42149 für den Tiger



Oder ab jetzt gleich 70 % SPAREN ??? Sende "START PGU" + Bestellnummer an 87555**

und spare jeden Tag mit unserem genialen regelmäßigen Abonnement

oder telefonisch 0190 849124*** 1,86 €/min
wähle einfach :0900545406 € 3,63/Min :0900902325 SFR 4,23/Min

WAP Sende eine SMS mit "WAP" an die 86688

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PGU + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Logos oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min



Giga-Geile Colored Pix

Hot & Sexy










42206 42239 42098 42329 42114 42137
42565 42141 42053 42234 42277 42286 42166
42672 42673 42674 42241 42115 42144 42423












Tiere

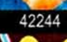







42140 42696 42154 42712 42409 42713

Hanf







42512 42041 42040 42425 42375 42244
42042 42373 42143 42494 42699 42134 42317

Kult











42411 42100 42103 42391 42099 42488
42698 42560 42374 42276 42062 42392 42697
42685 42490 42327 42133 42316 42282 42682

Für alle Handys mit Farbdisplay

Personal PIX

Schicke eine SMS mit:"PGU",Bestellnummer und einem kurzen Namen an: 86688*
z.B.: "PGU 42564 Tanja"








42497 42500 42564 42489

GENIAL:Schicke einfach ein Namens-Bild an Deine Freunde: Schreibe hinter Deine Bestellung die Zielrufnummer...fertig!
Beispiel: "PGU 42564 Tanja 0171-123456"

Display-Cleaner 41016




Für Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650

Colored Logos



41003 41009 41010 41013 41012 41011

Für alle Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650

HARDWARE

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Das Spiel mit verdeckten Karten – wie Ati schummelt."

Ati trickst bei der Radeon X800 mit Treiber-Optimierungen – die Nachricht verbreitete sich schnell in den Weiten des Internets und kratzte an dem ansonsten so makellosen Image des roten Riesen. Doch wie wirkt sich dieser „brilineare Filter" auf die Bildqualität aus? Die Antwort ist unspektakulär: Erst mit aufwendigen Maßnahmen ist ein deutlicher Unterschied zur hochwertigen trilinearen Texturfilterung erkennbar. Mit den Optimierungen von XGIs Grafikkarten-Fehlstart Volari Duo V8 Ultra, bei dem die Optik in ausgewählten Spielen deutlich gesenkt wurde, haben die Treiber-Tricks von Ati nichts gemein. Tatsächlich filtert die Radeon 9600 XT seit jeher brilinear – ohne dass es negativ aufgefallen wäre. Das eigentliche Problem: Der vollwertige Texturen-Weichspüler lässt sich bei der X800 nur umständlich aktivieren. Nvidia filtert dagegen bei der Geforce 6800 per Schalter trilinear. Wenn ich wie bei der X800 Pro knapp 400 Euro für eine Pixel-Schleuder ausgebe, will ich auch die beste Bildqualität!



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

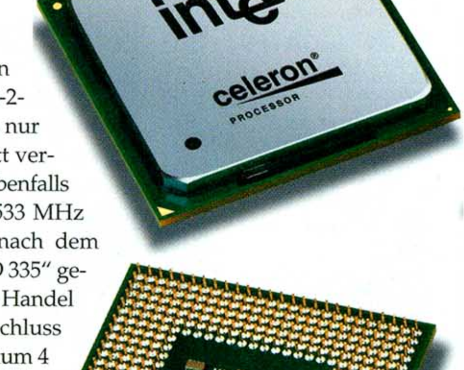
0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

INTEL CELERON D PRESCOTT

Neue Celeron-Generation mit Prescott-Kern

Intel hat die Low-Cost-CPU Celeron neu aufgelegt. Der Celeron D für Sockel 478 verfügt über den aktuellen Pentium-4-Kern Prescott, ist aber nach wie vor beim Level-2-Cache beschnitten. Hier kann der Billig-Chip nur auf 256 kByte zurückgreifen, der P4 Prescott verfügt hingegen über 1.024 kByte. Der FSB ist ebenfalls reduziert und liegt statt bei 800 MHz bei 533 MHz effektiv. Die schnellste Celeron-Variante, nach dem neuen Intel-Bezeichnungsschema „Celeron D 335" getauft, ist mit 2,8 GHz getaktet und bereits im Handel erhältlich. Der Preis betrug bei Redaktionsschluss 124 Euro. Ob sich der kleine Bruder des Pentium 4 auch für Spieler eignet, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.
Info: www.intel.de



GENERATIONSWECHSEL Der neue Celeron mit Prescott-Kern ist bereits im Handel.

SONY VAIO VGC-RA104

High-End-Desktop

Sony hat sich mächtig ins Zeug gelegt, um einen Spieler-Traum mit absoluter High-End-Hardware zu entwickeln. Der 2.700-Euro-PC verfügt über einen Pentium 4 Prescott mit 3,6 GHz auf einem Sockel-775-Mainboard mit i925X-Chipsatz. Das eigenwillige Gehäuse-Design ist keine optische Spielerei, sondern gehört zum integrierten Kühlungs- und Belüftungssystem, das die Wärme effektiv ableitet. Neben 250-GByte-SATA-Festplatte und Dual-Layer-DVD-Brenner (DVD-9) verfügt der Vaio über eine Radeon-X600-XT-Grafikkarte. Über die DDR2-RAM-Bestückung schweigt sich Sony aber noch aus. Dank TV-Karte mit elektronischem Programm Guide (EPG) dient das Gerät auch als digitaler Videorekorder.
Info: www.sony.de



HYUNDAI IMAGEQUEST L70N

16-ms-Spieler-TFT unter 400 Euro

Hyundai ImageQuest hat mit dem L70N ein neues, preisgünstiges TFT-Display für Spieler vorgestellt. Für 399 Euro (unverbindliche Preisempfehlung) muss der Zocker jedoch auf einen digitalen DVI-Eingang verzichten. Die restlichen Eckdaten klingen aber zufriedenstellend: Bei einem Blickwinkel von 150 Grad horizontal und 135 Grad vertikal wird ein Bild mit einem Kontrast von 500:1 und einer Helligkeit von 250 Candela pro Quadratmeter angezeigt. Die Garantiezeit des TCO99-zertifizierten Geräts beläuft sich auf drei Jahre inklusive Vor-Ort-Service.
Info: www.sony.de

◄ **EIGENWILLIG** Das luftige Design ist Teil des ausgeklügelten Kühlsystems.

BILLIG, WILL ICH ► Für ein 400-Euro-Gerät ist der L70N gut ausgestattet.

IDEAZON Z-BOARD

Wechsel-Tastatur für Spieler

Die Geschichte der speziellen Spiele-Eingabegeräte ist lang, aber nicht besonders erfolgreich. Mit dem Z-Board bringt der kanadische Hersteller Ideazon eine innovative Tastatur für Zocker auf den Markt. Das Besondere: Das Keyboard kann mit faltbaren Tastatur-Matten der jeweiligen Software angepasst werden. So ist neben einer Matte für den normalen Schreibbetrieb auch eine Shooter-Matte im Set enthalten. Volle Kontrolle soll zudem durch 17 Multimediatasten und neun programmierbare Schnelltasten gewährleistet werden. Die USB-Tastatur bietet wie einst das Microsoft-Keyboard zwei zusätzliche USB-Steckplätze, an die beispielsweise Maus oder Digitalkamera bequem angeschlossen werden können. Das Z-Board soll in Kürze für knapp 50 Euro in den Handel kommen.
Info: www.bigben-interactive.de

AUSWECHSELBAR Ideazon plant Spezialauflagen für das Z-Board zu Top-Titeln wie Doom 3.

ATI RADEON X800 SE

Speckt Ati den X800 ab?

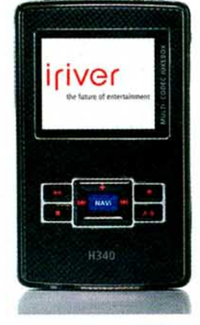
REDUZIERT Abgespeckte Sonder-Editionen von Grafikkarten sind mittlerweile gang und gäbe und verwirren den Käufer.

In der geräumigen Gerüchteküche des Internets wird derzeit auf einen dritten X800-Grafikchip von Ati spekuliert. Diese Spekulationen scheinen nicht ganz unbegründet zu sein, da der US-Computerhersteller Dell bereits eine entsprechende Karte in seinem Online-Shop listet. So soll die „128 MB DDR Ati Radeon X800 SE" für PCI-Express über einen entsprechenden Grafikchip mit 425 MHz verfügen. Bei dem verbauten Speicher soll es sich um normalen DDR-Speicher handeln, der aber ebenfalls mit einer 256-Bit-Schnittstelle angebunden ist. PC Games fragte bei Ati nach. „Die Radeon X800 SE ist ein reines OEM-Produkt für Systemintegratoren wie Dell. Wir planen nicht die Karte als Retail-Produkt in den Handel zu bringen", kommentiert Pressesprecher Chris Hook.
Info: www.ati.de

IRIVER H340

Neuer Stern am MP3-Player-Himmel

Die Firma Iriver hat mit der H300-Serie eine neue Generation von Pocket-Jukeboxen mit Farbdisplay auf den Markt gebracht. Die beiden Hard Disc Player H340 und H320 sind mit 1,8-Zoll-Festplatten mit 40 beziehungsweise 20 GByte Speicher ausgestattet. Laut Herstellerangaben schafft der integrierte Akku eine Abspielzeit von bis zu 16 Stunden. Beide Geräte können durch die so genannte „USB On The Go"-Funktion (OTG) als zusätzliches Speichermedium benutzt werden – zum Beispiel, um Bilder direkt von der Digitalkamera zu archivieren. Die Player kosten je nach Ausstattung zwischen 450 und 530 Euro.
Info: www.irivergermany.com



FARBIG Die Iriver H300-Serie verfügt über hintergrundbeleuchtete Tasten und ein illuminiertes Farbdisplay.

Open Office auf der Heft-CD/DVD!

Auf der Heft-CD beziehungsweise -DVD finden Sie in dieser Ausgabe die komplette Büro-Software Open Office. Die alternative Büro-Suite muss sich vor der Vollpreis-Konkurrenz keineswegs verstecken: So lassen sich beispielsweise PDF-Dateien aus Applikationen des Programms erstellen. Die Version verfügt über eine deutsche Rechtschreibkorrektur mit Silbentrennung sowie die nicht nur bei Redakteuren beliebte Thesaurus-Funktion.
Info: www.openoffice.org

Neue Tastaturen von Speed Link

Der Multimedia-Hersteller Jöllenbeck hat unter der Marke Speed Link drei neue Tastaturen auf den Markt gebracht. Das Ultra Flat Metal Keyboard mit einer Oberfläche aus gebürstetem Aluminium soll für 50 Euro in den Handel kommen. Mit dem Illuminated Keyboard und dem Backlight Keyboard erscheinen zudem zwei Tastaturen mit blauer Hintergrundbeleuchtung für 20 beziehungsweise 30 Euro.
Info: www.speed-link.com

Ati Catalyst 4.7 Patch

Der neue Ati Catalyst 4.7 verspricht ein deutliches Leistungsplus und umfasst interessante neue Funktionen wie das Temporal Anti-Aliasing. Leider lässt sich diese Option in der deutschen Variante, die sich auch auf der Heft-CD beziehungsweise -DVD befindet, aufgrund eines Fehlers nicht aktivieren. Laden Sie daher den 67 kByte großen Patch unter Webcode 23WN auf Ihr System.
Info: http://www.driverheaven.net/index.php?s=#article_15142 (pcgames.de-Webcode: 23WN)

Teac: 5.1 Surround-Headset für Spieler

Teac verspricht Zockern mit seinem Surround-Headset PowerMax-HP-10 ein noch realistischeres Spielgefühl. Der Kopfhörer hat links und rechts je vier Lautsprecher für Center, Front und Rear. Zudem wurde ein Vibrationseffekt integriert, die bei Frequenzen zwischen 20 und 120 Hertz anspringt. Das System soll 80 Euro kosten.
Info: www.teac.de

X-Board V2 vorgestellt

Die Nager-Unterlage aus stabilem Kunststoff mit einer Fläche von 25 x 30 cm soll nun eine noch bessere Oberflächenstruktur bieten. Das X-Board V2 ist in fünf verschiedenen Farben für 20 Euro erhältlich.
Info: www.kryptec-games.com



Duell der Grafik-Giganten

Das Hardware-Duell des Jahres zwischen Nvidia und Ati geht in die nächste Runde: Wir haben die ersten finalen Karten mit Radeon X800 und Geforce 6800 verglichen.

Was bedeutet ...?

Kantenglättung
Auch Anti-Aliasing; reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

Anisotroper Filter
Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

Speicherinterface
Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für eine schnellere Bildwiederholfrequenz, besonders bei aktivierter Kantenglättung.

Shader
Ein Shader ist eine programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, mit dessen Hilfe aufwendige Effekte (etwa spiegelndes Wasser mit Wellengang) erzeugt werden. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte möglich.

Bumpmaps
Eine zusätzliche Texturschicht gaukelt Strukturen auf einer Fläche vor. So wirkt beispielsweise Kleidung dank Bumpmaps faltig und Autoreifen verfügen über Profil.

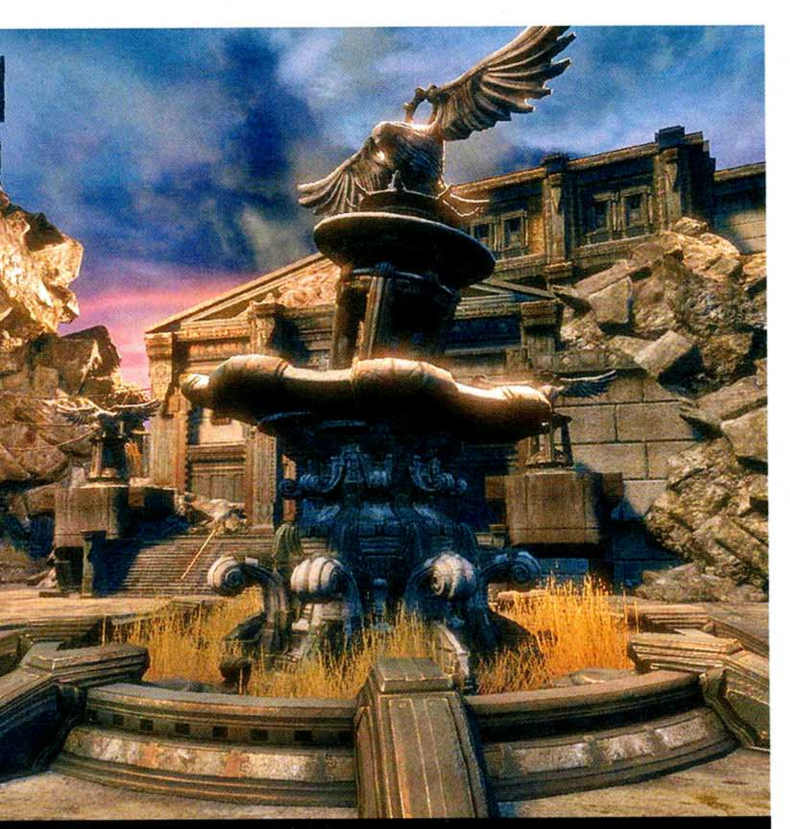
Bereits in PC Games 07/04 testeten wir die neuen Top-Modelle Radeon X800 XT von Ati und Nvidias Geforce 6800 Ultra auf ihre Spieleleistung. Unser Fazit nach zahlreichen Benchmarks: Die neue Grafikkarten-Generation setzt Geschwindigkeitsmaßstäbe – teilweise waren die Pixel-Konkurrenten doppelt so schnell wie die Vorgänger-Modelle. Dank einer sensationellen Performance bei aktivierter Kantenglättung und einer leisen Kühlung konnte sich die Ati-Referenzkarte knapp gegen die 6800 Ultra durchsetzen. Nicht zu Unrecht stellten wir jedoch fest: Das eigentliche Duell entscheidet sich erst zwischen den finalen Grafikkarten von Herstellern wie Asus, Sapphire, MSI oder Leadtek. In den letzten zwei Monaten hat sich tatsächlich einiges getan. So wurden bisherige Erkenntnisse teilweise gründlich über den Haufen geworfen.

Klassenprimus

Bevor wir in unserem Vergleichstest die ersten verfügbaren Hersteller-Karten vorstellen, erklären wir zunächst die Eigenheiten der neuen 3D-Platinen. Mit den bisherigen Geforce-FX-Karten hat die neue Geforce 6800 Ultra wenig gemein: Der Grafikchip NV40 ist eine komplette Neuentwicklung. Ati recycelt bei der Radeon X800 XT dagegen unter der Bezeichnung R420 den R300-Grafikchip. Dieser kam bereits vor zwei Jahren bei der Radeon 9700 Pro zum Einsatz. Neu ist jedoch, dass der R420 im feinen 130-Nanometer-Produktionsverfahren hergestellt wird. Bei den Radeon-9700- und 9800-Varianten waren es 150 Nanometer. Zudem hat Ati beim neuen Top-Modell die Pixel-Pipelines von acht auf 16 verdoppelt. Somit berechnet die X800 XT 16 Pixel pro Taktzyklus. Multipliziert mit dem Chiptakt von 520 MHz, schnellt die theoretische Pixelfüllrate so auf sensationelle 8,3 Gigapixel pro Sekunde. Die Radeon 9800 XT berechnet nur 3,3 Gigapixel in der Sekunde (412 MHz Chiptakt mal acht Pixel-Pipelines). Nvidias Flaggschiff wird ebenfalls im 130-Nanometer-Prozess gefertigt und greift auch auf 16 Pipelines zurück, der Chiptakt liegt allerdings lediglich bei 400 MHz. Beide Karten setzen auf moderne DDR3-Speichermodule mit 256-Bit-Anbindung. Die Taktrate ist mit 550 MHz DDR bei der 6800 Ultra und 560 MHz DDR bei der X800 XT fast identisch.

Revolution gegen Evolution

Ein Vorteil von Nvidias Neuentwicklung ist die Unterstüt-



ATEMBERAUBEND Die Unreal Engine 3 setzt neue Grafik-Maßstäbe. Durch die Unterstützung vom Shader-Modell 3.0 sind Geforce-6800-Karten im Vorteil.

zung von Pixel Shadern und Vertex Shadern in der Version 3.0. Der NV40 ist damit der erste Grafikchip, der den kompletten Funktionsumfang von Microsofts DirectX 9 ausnutzt. Da Atis R420-Chip auf dem alten R300 basiert, kommen die X800-Karten mit dem Shader-Modell 2.B aus. Die neue Pixel-Shader-Version bei Geforce-6800-Karten bringt zwar keine neuen Effekte, erhöht jedoch die Performance. Noch in diesem Jahr soll **Far Cry (dt.)** per Patch auf die Version 1.3 die neuen Shader unterstützen. Zudem machen **Schlacht um Mittelerde**, **Splinter Cell 3**, **STALKER** und Spiele, die auf der grandiosen Unreal Engine 3 beruhen, Gebrauch vom Shader-Modell 3. Neu bei X800-Karten ist dafür ein Kompressionsverfahren für Normal-Maps. Dieser Effekt gaukelt bereits bei aktuellen Spielen auf einer ebenen Fläche eine Struktur und zusätzliche Details vor. Dank Atis Kompression sehen etwa die Figuren im kommenden Fun-Shooter **Serious Sam 2** noch besser aus.

Der Treiber macht's

Bei der Spielegeschwindigkeit der Radeon X800 XT und Geforce 6800 Ultra hat sich seit unserem ersten Referenzkarten-Test einiges getan: Durch den neuen Treiber Forceware 61.12 wird das Potenzial der Nvidia-Karten besser ausgenutzt. Da es sich beim NV40 um ein völlig neues Design handelt, verwundert es nicht, dass die Nvidia-Techniker noch vieles am Treiber anpassen und verbessern konnten. Somit erreichen Geforce-6800-Karten beispielsweise bei **Far Cry (dt.)** und **Call of Duty** bessere Ergebnisse – besonders wenn Kantenglättung und anisotrope Filterung aktiviert werden, laufen die beiden Titel mit dem neuen Treiber rund 10 Prozent schneller. Der X800-Grafikchip ist dagegen ein alter Bekannter, die Treiber sind daher bereits sehr ausgereift. Dementsprechend ist das Tuning-Potenzial geringer als bei der neuen Nvidia-Generation. Der aktuelle Catalyst-Treiber 4.6 bringt kaum mehr Leistung als die Vorgänger-Version. Ati versucht stattdessen, durch geschickte Optimierungen im Treiber die Performance seiner neuen 3D-Generation aufzubessern. Welche das genau sind und wie sie funktionieren, erfahren Sie im Extrakasten „Gut getrickst ist halb gewonnen?".

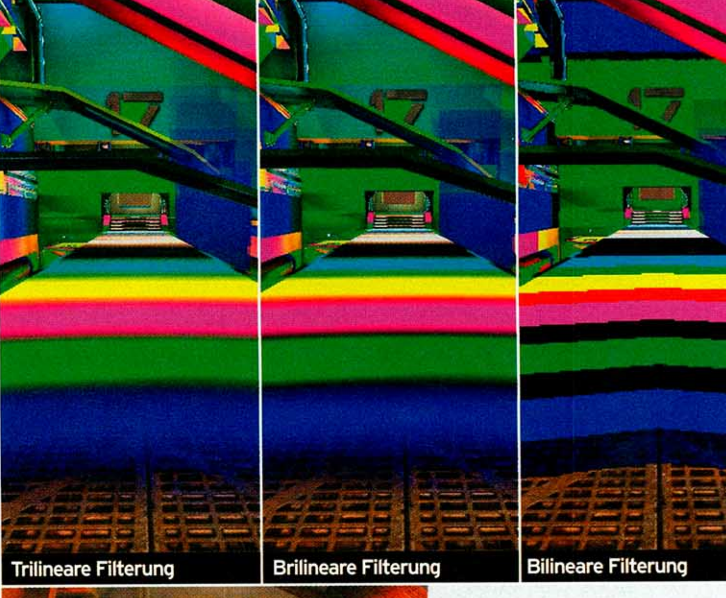
Gut getrickst ist halb gewonnen?

Die aktuellen Grafikkarten verwenden unterschiedliche Optimierungen. Wie funktionieren diese Treiber-Tricks und wie wirken sie sich auf die Spiele-Optik aus?

Derzeit kommen bei modernen Grafikkarten zahlreiche Optimierungen zum Einsatz, die mehr oder weniger stark die Bildqualität verschlechtern, um eine höhere Spielgeschwindigkeit zu erzielen. Wir haben zwei der wichtigsten Optimierungen unter die Lupe genommen. Die erste Anpassung betrifft die trilineare Texturfilterung. Grundsätzlich werden Texturen in 3D-Spielen ab einer gewissen Distanz stufenweise mit einer reduzierten Auflösung dargestellt. Die einzelnen Stufen nennt man Mipmaps. Um den Übergang von einer nahen hoch aufgelösten Mipmap auf die nächste niedriger aufgelöste Mipmap so unauffällig wie möglich zu gestalten, kommt trilineare Filterung zum Einsatz. Diese vermischt die Farbwerte der Pixel an den Mipmap-Kanten, um sie optisch zu verbinden. Wie die Kollegen von www.computerbase.de herausgefunden haben, nutzen die X800-Platinen nicht immer volle trilineare Filterung. Eine automatische Erkennung ermittelt, wie stark sich aufeinander folgende Mipmaps voneinander unterscheiden, und wendet nur bei großen Unterschieden trilineare Texturfilterung an. Bei den übrigen Fällen wird stattdessen ein Mittelweg zwischen der optisch hochwertigen, jedoch langsamen trilinearen Filterung und der schnellen, aber unansehnlichen bilinearen Filterung genutzt – die so genannte brilineare Filterung.

Filtermethoden im Vergleich

Die drei Arten der Filterung vergleichen wir anhand eines Screenshots aus **Unreal Tournament 2004 (dt.)**. Um die unterschiedlichen Filtermethoden zu verdeutlichen, haben wir die Mipmaps eingefärbt. Öffnen Sie dazu die Konsole mit der Taste „ö" und geben Sie „firstcoloredmip 1" ein. Besonders am Boden des Levels ist gut zu erkennen, dass die Bodentextur stufenweise mit einer niedrigeren Auflösung dargestellt wird – jede Stufe hat eine andere Farbe. Um wieder in die normale Darstellungsweise zu wechseln, schreiben Sie einfach „firstcoloredmip" in die Konsole.



Trilineare Filterung | Brilineare Filterung | Bilineare Filterung



Normale Darstellung (Trilineare Filterung)

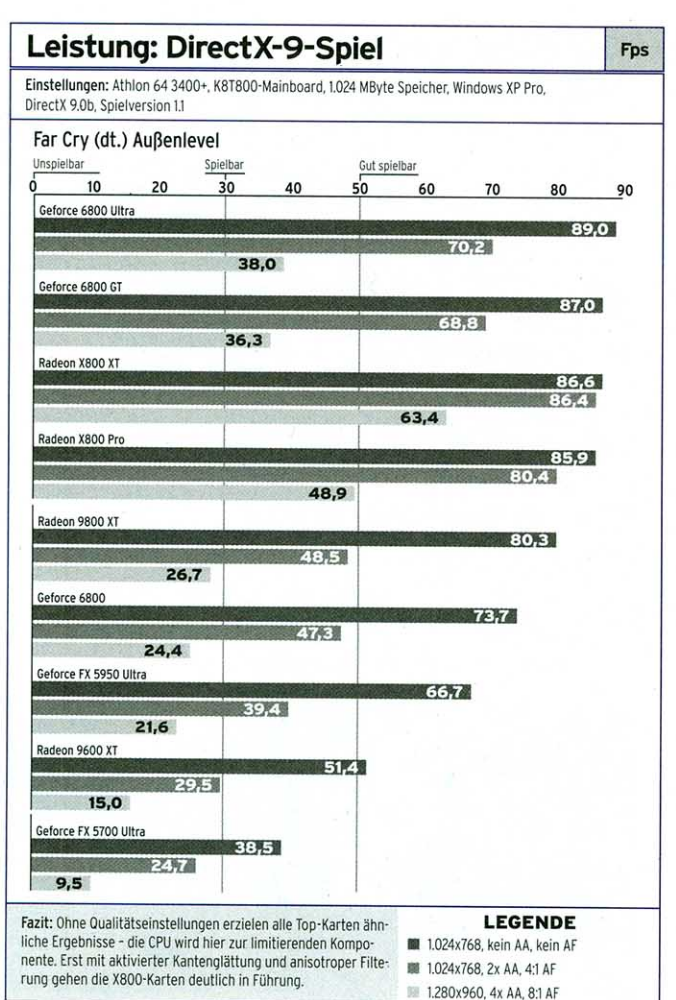
Trilineare Filterung ermöglicht die beste Bildqualität. Mit brilinearer Filterung werden die Übergänge zwischen den Mipmaps weniger gefiltert. Der Vollfarbstreifen ist breiter, der gefilterte Bereich dagegen deutlich schmaler. Bei bilinearer Filterung wird zwischen den Mipmaps überhaupt nicht gefiltert – die Übergänge sind deutlich sichtbar und stören.

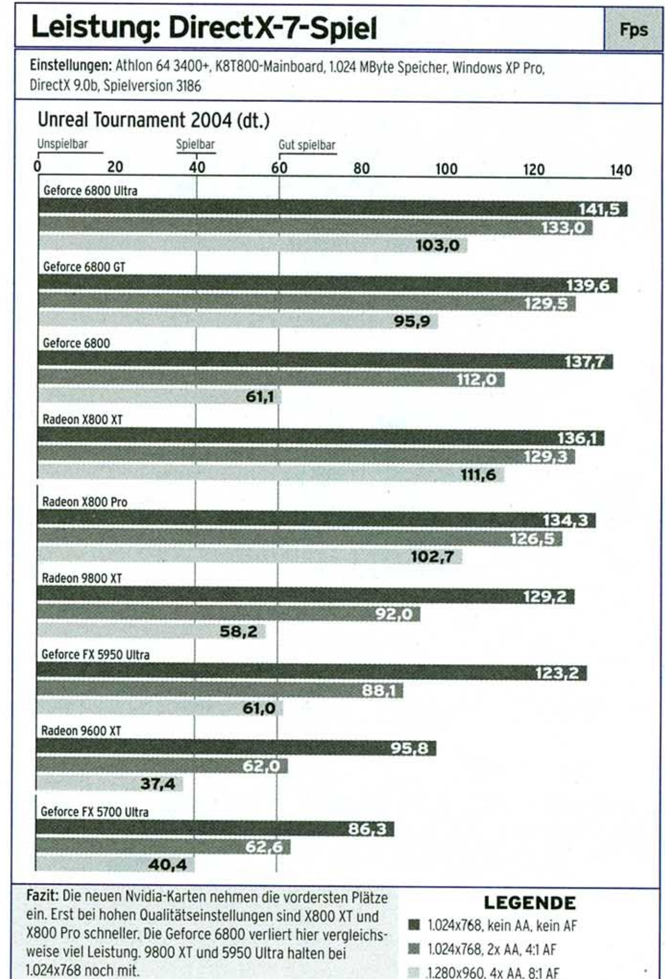
Auch Nvidias Geforce-6800-Reihe filtert brilinear, allerdings können Sie im Treiber-Menü den Schalter „Trilinear Optimization" deaktivieren, damit hochwertige trilineare Texturfilterung durchgeführt wird und Sie die beste Bildqualität erhalten.

So umgehen Sie die Treiber-Tricks

Die andere wichtige Optimierung betrifft die anisotrope Texturfilterung und kommt lediglich bei Atis Radeon 9XXX-Serie und den neuen X800-Karten zum Einsatz. Entsprechende Pixel-Beschleuniger filtern nur die primäre Texturstufe korrekt. Bei zusätzlichen Texturschichten wie Bumpmaps oder Detailtexturen kommt der schlichte bilineare Filter zum Einsatz. Mit rTool von unserer Heft-DVD können Sie diese Optimierung umgehen. Nach der Installation legen Sie eine Verknüpfung zu der Startdatei „rtool.exe" an und erweitern diese um den Eintrag „R300". Starten Sie das Programm und setzen Sie den Regler „Trilinearer Aniso-Filter" auf „Applikation". Nun führen die Ati-Karten den anisotropen Filter mit der höchstmöglichen Qualität aus.







Die günstige Alternative

Neben der High-End-Variante X800 XT bringen die Kanadier mit der Radeon X800 Pro ein günstigeres Modell mit R420-Grafikchip. Die Pro-Version verfügt im Gegensatz zur X800 XT nicht über 16 Pipelines, sondern muss mit zwölf Pixel-Berechnungen pro Sekunde auskommen. Der Chiptakt wurde zudem von 520 MHz auf 475 MHz gesenkt. Beim Referenzdesign der Karte, an das sich die meisten Hersteller halten, kommt der gleiche Kupferkühler wie bei der X800 XT zum Einsatz. Der Lüfter ist jedoch bei der Pro-Karte mit angenehmen 1,8 Sone deutlich leiser. Der 256 MByte große DDR3-Speicher taktet mit 446 MHz DDR – satte 114 MHz DDR weniger als bei Atis Spitzenmodell. Wie sich diese Veränderungen auf die Leistung der X800 Pro auswirken, zeigen unsere Spiele-Benchmarks. Auch bei diesen Karten sind allerdings die versteckten Optimierungen von Ati aktiv.



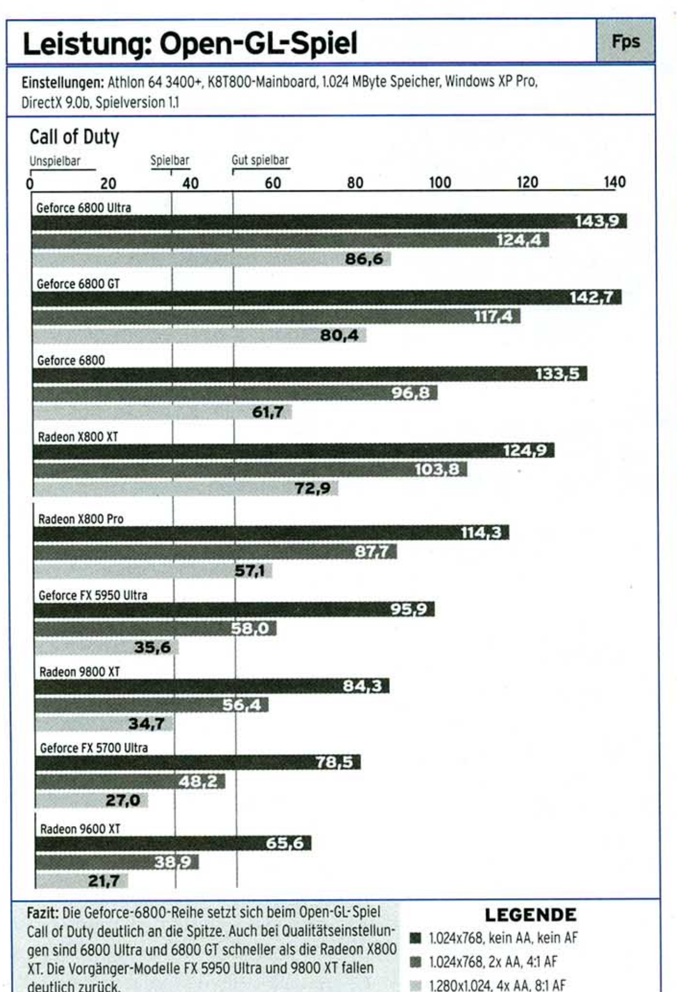
NEUE MITTELKLASSE Die Radeon X600 von Ati unterstützt das neue Steckformat PCI-Express nativ. Eine AGP-Variante des Radeon-9600-Nachfolgers ist bisher nicht geplant.

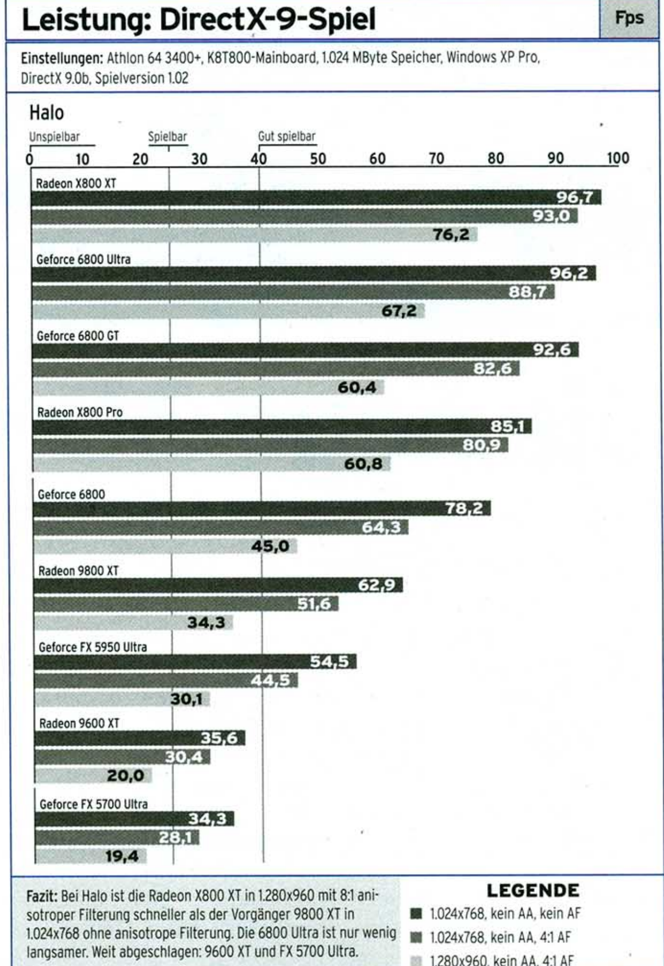
Weitere High-End-Beschleuniger von Nvidia

Nvidia verwendet den neuen Grafikchip NV40 gleich für drei verschiedene Modelle: Das Topmodell Geforce 6800 Ultra, die Geforce 6800 GT (ebenfalls für den High-End-Bereich) und die günstige Geforce 6800. Alle drei Karten beherrschen das fortschrittliche Shader-Modell 3.0. Die GT-Karte protzt mit ähnlich guten Eigenschaften wie die teure 6800 Ultra: Chip- und Speichertakt wurden lediglich um jeweils 50 MHz auf 350 MHz und 550 MHz DDR gesenkt. Zudem greift Nvidias zweitschnellstes Modell auf alle 16 Pixel-Pipelines zurück. Vorteile der 6800 GT sind der flache Kühlkörper, der nur einen Slot belegt, und die unkomplizierte Stromversorgung – während die 6800 Ultra zwei Anschlüsse braucht, reicht bei der GT-Karte ein Anschluss aus. Das günstigste NV40-Modell Geforce 6800 kommt ebenfalls mit flachem Kühler und nur einem Stromanschluss daher. Genau wie die Radeon X800 Pro verfügt sie allerdings lediglich über zwölf Pixel-Pipelines. Chip- und Speichertakt wurden ebenfalls stark gesenkt. So arbeitet der 3D-Chip mit 325 MHz und der Speicher mit 350 MHz DDR.

Realistische Ergebnisse ermitteln

Was leisten die neuen Grafikkarten von Ati und Nvidia in aktuellen Spielen? Um diese Frage fair beantworten zu können, muss man zunächst die Optimierungen der aktuellen Generation beachten (siehe Kasten „Gut getrickst ist halb gewonnen?"). Die Anpassungen bei der trilinearen Texturfilterung können Besitzer einer Pixel-Platine der 6800-Reihe zwar problemlos über einen Schalter deaktivieren, bei den X800-Karten





lassen sie sich jedoch nur umständlich über die Windows-Registry ausschalten – die meisten Spieler werden davon die Finger lassen. Zudem verschlechtert sich die Bildqualität nur geringfügig. Daher haben wir uns entschlossen, die optimierte trilineare Filterung bei Ati und Nvidia zuzulassen. Die Optimierung beim anisotropen Filter kommt allerdings nur bei X800-Karten zum Einsatz. Um einen seriösen Vergleich mit gleicher Bildqualität zu den Nvidia-Pendants zu ermöglichen, haben wir diesen Treiber-Trick bei unseren Benchmarks deaktiviert.

Die neue 3D-Generation im Leistungsvergleich

Mit der neuen Treiber-Version haben die aktuellen Nvidia-Karten aufgeholt: 6800 Ultra und 6800 GT liegen nicht nur mit Standardeinstellungen bei drei von vier Spielen in Führung, auch bei 2x Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung erzielen die grünen 3D-Platinen sehr gute Ergebnisse. Erst bei den höchsten Qualitätseinstellungen zieht die Radeon X800 XT an den Nvidia-Karten vorbei. Die Radeon X800 Pro kann sich nur bei **Far Cry (dt.)** gegen die ähnlich teure Geforce 6800 GT durchsetzen. Im Leistungsvergleich zahlen sich die 16 Pixel-Pipelines der Nvidia-Karte gegenüber den zwölf Pipes bei der X800 Pro aus. Die vergleichsweise günstige Geforce 6800 verliert bei Kantenglättung und anisotroper Filterung relativ viel Leistung, ist jedoch fast in jedem Spiel schneller als die 9800 XT. Grundsätzlich kann die Vorgänger-Generation nur bei Spielen mit starker CPU-Limitierung wie **UT 2004 (dt.)** in 1.024x768 mithalten. Bei Spielen, die vor allem von einer schnellen Grafikkarte profitieren, und zugeschalteten Qualitätseinstellungen ziehen die neuen Pixel-Geschosse von Ati und Nvidia weit davon.

Zukunftsaussichten

In den nächsten Monaten bringt Ati neben der neuen High-End-Serie auch Grafikkarten für den Mittelklasse- und den Einsteigerbereich heraus. Die Radeon X600 XT soll die günstige 9600 XT ablösen. Wie beim Vorgänger taktet der Grafikchip mit 500 MHz und verfügt über vier Pixel-Pipelines. Den Speichertakt heben die Kanadier von 300 MHz DDR auf 370 MHz DDR an. Die Pro-Variante arbeitet mit 400 MHz Chip- und 300 MHz DDR Speichertakt. In der preislichen Unterklasse positioniert Ati die X300 mit vier Pipes und Taktfrequenzen von 325 MHz beim Grafikchip sowie lediglich 200 MHz DDR beim Speicher. Während die normale X300 den Speicher mit 128 Bit anbindet, hat die X300 SE ein langsames 64-Bit-Interface. Interessant: X600 und X300 unterstützen nativ PCI Express. Das bedeutet, dass die entsprechenden Grafikchips exklusiv für PCI Express entwickelt wurden und nur für das neue Steckformat erscheinen. Nvidia stattet dagegen Geforce FX 5900, FX 5700 Ultra und FX 5200 Ultra mit einem Bridge-Chip aus und bringt diese als Geforce PCX 5900, PCX 5700 und PCX 5300 für den PCI-Express-Slot. (dm)



DANIEL MÖLLENDORF

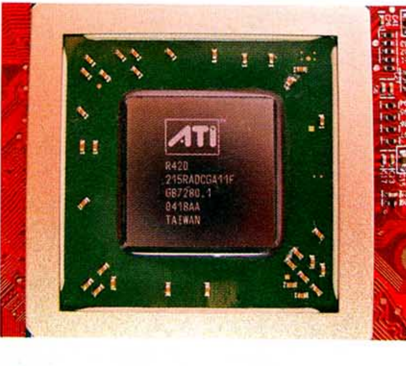


„Nicht nur die Spitzenmodelle verfügen über eine beeindruckende Spieleleistung."

Seit unserem letzten Vergleich zwischen Geforce 6800 Ultra und Radeon X800 XT konnte Nvidia mit einer neuen Treiber-Version die Leistung seiner High-End-Karten weiter steigern – besonders bei zugeschalteten Qualitätseinstellungen. Kantenglättung bleibt trotzdem die Paradedisziplin der Radeon X800 XT. Auch mit vierfacher Kantenglättung sind viele aktuelle Titel noch gut spielbar. Nicht nur die Spitzenmodelle verfügen über eine beeindruckende Spieleleistung, auch die günstigeren Modelle lassen die Vorgänger-Generation weit hinter sich. Besonders die Geforce 6800 GT ist kaum langsamer als die Ultra-Variante, kostet jedoch etwa 70 Euro weniger. Die Geforce 6800 hat zwar nur zwölf Pipelines und ist daher deutlich langsamer, bietet dafür aber ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Für etwa 430 Euro hat die Radeon X800 Pro ebenfalls eine sehr gute Spieleleistung und ist zudem im Referenzdesign sehr leise.



INDIVIDUELL Asus stattet seine High-End-Karten mit einem blau leuchtenden Lüter aus. Tul liefert hingegen eine Tragetasche mit.



Die neue 3D-Generation

Wir haben zehn Grafikkarten mit den neuen 3D-Chips von Nvidia und Ati verglichen und die klaren Gewinner gekürt.

Bei der **A400 GT** von Leadtek handelt es sich um eine Geforce 6800 GT mit individuellem Kühler-Design. Diese nutzt 16 Pixel-Pipelines und ist daher fast ebenso schnell wie eine Geforce 6800 Ultra. Dank des sehr guten Übertaktungspotenzials konnten wir den Taktunterschied zum Nvidia-Flaggschiff komplett aufheben: Der Chiptakt ließ sich von 350 MHz auf 420 MHz anheben, beim Speicher waren problemlos 650 MHz DDR möglich (Standard: 500 MHz DDR). Als Spiele-Paket liegen etwa **Prince of Persia** und **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** bei. Der Preis ist mit 456 Euro angemessen, lediglich der 3,7 Sone laute Lüfter stört den Gesamteindruck. Die Geforce 6800 Ultra von Asus verwendet ebenfalls eine eigene Kühlkonstruktion, die mit 4,2 Sone sogar noch lauter ist. Dafür bleibt bei der **V9999 Ultra Deluxe** der oberste PCI-Steckplatz frei. Die Ausstattung ist – wie bei Asus üblich – sehr großzügig: Neben der Vollversion von **Deus Ex 2** wird sogar eine Webcam mitgeliefert.

Gipfeltreffen

Albatron hat ebenfalls eine Grafikkarte mit 6800-Ultra-Grafikchip im Programm. Mit 410 MHz Chiptakt ist die **Trinity Geforce 6800 Ultra** sogar um 10 MHz höher getaktet als die Konkurrenz-Modelle. Die Spiele-Performance steigt dadurch geringfügig an. Ansonsten orientiert sich Albatron am Referenzdesign. So benötigt die 500 Euro teure Pixel-Platine zwei Stromanschlüsse und erzeugt deutlich hörbare 3,2 Sone. Die Ausstattung ist nur Durchschnitt. Anders bei der **AX 800 XT** von Asus. Wie bei der 6800 Ultra vom gleichen Hersteller befinden sich eine Webcam und **Deus Ex 2** im Karton. Fans von Taktik-Shootern freuen sich zudem über **CS: Condition Zero**. Die AX 800 XT verwendet als einzige Grafikkarte mit Ati-Chip im Testfeld eine eigene Kühlerkonstruktion mit feinen Kupferlamellen und blau leuchtendem Lüfter. Mit 3,6 Sone ist dieser jedoch genauso laut wie der Standardkühler. Die Übertaktungsergebnisse sind ordentlich, die automatische Übertaktung per Overdrive funktioniert jedoch nicht. Sapphires **Radeon**

Übersicht: Zehn aktuelle Grafikkarten von Ati und Nvidia im Vergleich



Grafikkarte:	NX6800U-T2D256	Winfast A400 GT	V9999 Ultra Deluxe	Trinity Geforce 6800 Ultra	AX 800 XT
Hersteller:	MSI	Leadtek	Asus	Albatron	Asus
Webseite:	www.msi-computer.de	www.leadtek.de	www.asuscom.de	www.albatron.com.tw	www.asuscom.de
Preis (Preis/Leistung):	Ca. € 530 (ausreichend)	Ca. € 459 (befriedigend)	Ca. € 530 (ausreichend)	Ca. € 500 (ausreichend)	Ca. € 540 (ausreichend)
Grafikchip:	Geforce 6800 Ultra	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 Ultra	Geforce 6800 Ultra	Radeon X800 XT
Taktfrequenz Chip/Speicher:	400 MHz/550 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	400 MHz/550 MHz DDR	410 MHz/550 MHz DDR	520 MHz/560 MHz DDR
Speichermenge und Art:	256 MByte DDR3 (BGA; 1,6 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 1,6 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 1,6 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 1,6 ns), 256 Bit
Pipeline-Architektur:	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel
Anschlüsse:	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	2x DVI, TV-Out (S-Video)	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI
Software:	Prince of Persia, XIII, Uru, Win DVD	Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Prince of Persia	Deus Ex 2, Gunmetal, Asus DVD	Duke Nukem: MP, Win DVD	Deus Ex 2, CS: Condition Zero, Asus DVD
Sonstige Eigenschaften:	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	-
Sonstige Ausstattung:	S-Video-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Composite-Kabel, Webcam, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Webcam, Adapter, DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	45,4 °C/3,2 Sone; 43,4 dB(A)	42,2 °C/3,7 Sone; 46 dB(A)	48,5 °C/4,2 Sone; 47,7 dB(A)	46,8 °C/3,2 Sone; 43,4 dB(A)	46,1 °C/3,6 Sone; 45 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	450 MHz/650 MHz DDR (gut)	420 MHz/650 MHz DDR (sehr gut)	470 MHz/635 MHz DDR (gut)	450 MHz/650 MHz DDR (gut)	550 MHz/600 MHz DDR (befriedigend)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut (99,8 Fps normiert)	Sehr gut (97,8 Fps normiert)	Sehr gut (99,8 Fps normiert)	Sehr gut (99,8 Fps normiert)	Sehr gut (95 Fps normiert)
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut (94,1 Fps normiert)	Sehr gut (90,1 Fps normiert)	Sehr gut (94,1 Fps normiert)	Sehr gut (94,3 Fps normiert)	Sehr gut (95,1 Fps normiert)
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF*:	Sehr gut (85,1 Fps normiert)	Gut (78,8 Fps normiert)	Sehr gut (85,1 Fps normiert)	Sehr gut (85,4 Fps normiert)	Sehr gut (96 Fps normiert)
Wertung:	**1,43**	**1,47**	**1,48**	**1,49**	**1,49**
Kommentar:	**Extrem schnelle Karte mit viel Übertaktungs-Spielraum und großem Spiele-Paket.**	**Sehr gute Leistung zum ordentlichen Preis; gute Spiele-Beilage, jedoch lauter Lüfter.**	**Hervorragende Spieleleistung und tolle Ausstattung, allerdings sehr laut.**	**Geringfügig schneller dank höherem Chiptakt, mittelmäßige Beigaben.**	**Hervorragend ausgestattete X800 XT mit leistungsstarker Kühlung.**

*Auflösung 1.280x960



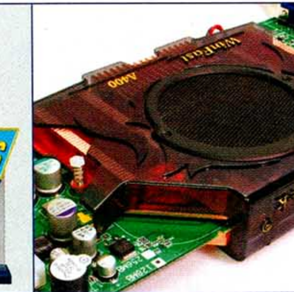



MÄCHTIG
MSI verwendet bei der Geforce 6800 Ultra das Referenzdesign mit riesigem Aluminium-Kühlkörper.

NX6800U-T2D256:
Tolles Spiele-Paket und geniale Performance

Die Geforce 6800 Ultra ist extrem schnell und verfügt bereits über das Shader-Modell 3.0. MSI hält sich bei der NX6800U-T2D256 an das Referenzdesign von Nvidia. Der Lüfter macht sich mit relativ lauten 3,2 Sone bemerkbar. Später bringt MSI 6800-Ultra-Karten mit eigener Kühlerkonstruktion auf den Markt. Die Ausstattung ist bereits jetzt hervorragend. So bekommen Spieler mit Prince of Persia und XIII gleich zwei Top-Titel spendiert. Auch in der Übertaktungsdisziplin punktet die NX6800U-T2D256: Der Chiptakt unserer Testkarte lässt sich um 50 MHz auf 450 MHz anheben, der Speicher läuft sogar mit 650 MHz DDR stabil (Standard 550 MHz DDR). Lediglich der hohe Preis von 530 Euro schreckt Spieler ab.

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-Tabelle. Gesamtwertung **1,43**



INDIVIDUELL
Feine Kupferlamellen und ein 50-Millimeter-Lüfter kühlen die A400 TDH. Ein Stromanschluss reicht aus.

PC Games Award SPARTIPP 09/2004

Winfast A400 TDH:
Viel Spieleleistung zum guten Preis

In 1.024x768 ist die Winfast A400 TDH sehr schnell. Erst bei Kantenglättung und anisotroper Filtering bricht die Spiele-Performance der Geforce-6800-Karte verhältnismäßig stark ein. Per Übertaktung lässt sich allerdings noch viel Leistung herausholen: 380 MHz Chip- und 465 MHz DDR Speichertakt sind spielend möglich (Standard: 325 MHz/350 MHz DDR). Bei dem Kühler hat sich Leadtek für eine Eigenkreation entschieden. Leise ist der verwendete Lüfter mit 2,7 Sone jedoch nicht. Die Software-Ausstattung ist mit Gunmetal und Win DVD glanzlos, dafür ist der Preis von 340 Euro vergleichsweise günstig. Wer auf Qualitätseinstellungen verzichten kann, wird mit der preiswerten Winfast A400 TDH glücklich.

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-Tabelle. Gesamtwertung **1,82**

X800 XT kann zwar auf Overdrive zurückgreifen, der Grafikchip wird dadurch jedoch nur um 6 MHz erhöht. Im normalen Betrieb ist der Lüfter mit 2,1 Sone noch angenehm. Erst wenn ein Spiel gestartet wird, macht sich der Propeller mit 3,6 Sone bemerkbar. Später bringt Sapphire seine X800-XT- und X800-Pro-Karten unter dem Markennamen Toxic mit einem kaum hörbaren Kühler auf den Markt.

X800 Pro im Einheitslook

Optisch unterscheiden sich die X800-Pro-Varianten von MSI, Tul und Gecube nur durch den Aufdruck auf dem Kühlkörper. Alle drei Testkandidaten vertrauen auf das Referenzdesign von Ati. Dazu gehört ein mit etwa 1,6 Sone sehr ruhiger Lüfter. Per Overdrive wird der Grafikchip von 472 MHz auf 492 MHz übertaktet. Unterschiede gibt es erst bei der Ausstattung. MSI sichert sich bei der RX800 Pro-TD256 mit den Vollversionen von **Prince of Persia**, **XIII** und **Uru** den ersten Platz. Der Preis von 445 Euro ist Durchschnitt. Die Powercolor X800 Pro ist mit 450 Euro ähnlich teuer und liefert neben **Hitman: Contracts** eine Tragetasche mit. Gecube legt seinem Modell **CS: Condition Zero** und **Yager** mit in die Verpackung. Mit 429 Euro ist die **Radeon X800 Pro Limited Edition** zudem die günstigste Karte des Trios.

Fazit: Keine leichte Wahl

Grafikkarten mit X800-XT-Chip sind mit Kantenglättung und anisotroper Filterung unschlagbar schnell. Trotzdem fahren Nvidias-Spitzenmodelle die besseren Wertungen ein: Ohne Qualitätseinstellungen liegen Geforce 6800 Ultra und 6800 GT vorne, zudem sprechen Übertaktungsergebnisse und das Shader-Modell 3.0 für die grünen Karten. Derzeit lohnt die 6800 Ultra allerdings nur bedingt – die GT-Variante ist fast genauso schnell und dabei günstiger. Die X800-Pro-Platinen überholen die ähnlich teuren 6800-GT-Karten erst bei hohen Qualitätseinstellungen. Dafür ist der Standardlüfter wesentlich leiser als beim Nvidia-Pendant. Ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet nur die Geforce 6800 von Leadtek. Alle anderen Karten sind derzeit noch recht teuer. (dm)



Übersicht: Zehn aktuelle Grafikkarten von Ati und Nvidia im Vergleich

Grafikkarte:	Radeon X800 XT	RX800 Pro-TD256	Powercolor Radeon X800 Pro	Radeon X800 Pro Limited Edition	Winfast A400 TDH
Hersteller:	Sapphire	MSI	Tul	Gecube	Leadtek
Webseite:	www.sapphiretech.de	www.msi-computer.de	www.powercolor.com.tw	www.gecube.com	www.leadtek.de
Preis (Preis/Leistung):	Ca. € 510 (ausreichend)	Ca. € 445 (befriedigend)	Ca. € 450 (befriedigend)	Ca. € 429 (befriedigend)	Ca. € 340 (gut)
Grafikchip:	Radeon X800 XT	Radeon X800 Pro	Radeon X800 Pro	Radeon X800 Pro	Geforce 6800
Taktfrequenz Chip/Speicher:	520 MHz/560 MHz DDR	472 MHz/446 MHz DDR	472 MHz/446 MHz DDR	472 MHz/446 MHz DDR	325 MHz/350 MHz DDR
Speichermenge und Art:	256 MByte DDR3 (BGA; 1,6 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	128 MByte DDR3 (BGA; 2,0 ns), 256 Bit
Pipeline-Architektur:	16 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	Tomb Raider AOD, Redline, Power DVD 5	Prince of Persia, XIII, Uru, Win DVD	Hitman: Contracts, Power DVD	CS: Condition Zero, Yager, Power DVD	Gunmetal, Winfast DVD
Sonstige Eigenschaften:	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	51,3 °C/3,6 Sone; 46,5 dB(A)	49,1 °C/1,8 Sone; 37,1 dB(A)	47,4 °C/1,6 Sone; 36,8 dB(A)	48,8 °C/1,6 Sone; 36,7 dB(A)	43,7 °C/2,7 Sone; 40 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	560 MHz/600 MHz DDR (befriedigend)	550 MHz/520 MHz DDR (gut)	530 MHz/520 MHz DDR (gut)	530 MHz/520 MHz DDR (gut)	380 MHz/465 MHz DDR (sehr gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut (95 Fps normiert)	Sehr gut (89,7 Fps normiert)	Sehr gut (89,7 Fps normiert)	Sehr gut (89,7 Fps normiert)	Sehr gut (88,4 Fps normiert)
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut (95,1 Fps normiert)	Sehr gut (86,4 Fps normiert)	Sehr gut (86,4 Fps normiert)	Sehr gut (86,4 Fps normiert)	Gut (71,4 Fps normiert)
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF*:	Sehr gut (96 Fps normiert)	Gut (78,7 Fps normiert)	Gut (78,7 Fps normiert)	Gut (78,7 Fps normiert)	Befriedigend (55,8 Fps normiert)
Wertung:	**1,55**	**1,57**	**1,59**	**1,62**	**1,82**
Kommentar:	Sehr schnell mit Qualitätseinstellungen; Lüfter nur bei Spielen auffällig.	Radeon X800 Pro im Referenzdesign mit umfangreichem Spiele-Bundle.	Schnelle und leise Standard-X800-Pro; praktische Tragetasche im Lieferumfang.	Vergleichsweise günstige X800 Pro im Ati-Referenzdesign.	Schnelle Karte, verliert erst bei Kantenglättung und anisotroper Filterung viel Leistung.

*Auflösung 1.280x960



Jens Neuschäfer
(Pressesprecher **Nvidia**)

„Wenn man im Grafikbereich eine Generation weitergeht, erreicht man einen Leistungssprung von 30 bis 40 Prozent. Mit zwei Karten erreicht man jedoch 80 bis 90 Prozent zusätzliche Leistung. Man überspringt so fast eine komplette Generation. Die Unreal Engine 3 läuft beispielsweise mit SLI bereits jetzt perfekt."



Rene Froeleke
(Technical Marketing Manager **Ati**)

„Obwohl wir technisch die Möglichkeit dazu haben, plant Ati derzeit keine eigene Lösung für den gleichzeitigen Betrieb zweier Grafikkarten. Stattdessen haben wir zusammen mit Alienware an dem Video-Array-System gearbeitet. Wir finden dieses Konzept kundenfreundlicher und vielversprechend."



Stefan Konopatzki
(Marketing Manager Europa **Alienware**)

„Ein Vorteil unseres Video Array besteht darin, dass dieses System nicht auf einen Hersteller festgelegt ist. So können nicht nur Grafikkarten von Nvidia, sondern auch von Ati verwendet werden. Außerdem ist Mischbestückung innerhalb eines Grafikchip-Herstellers möglich. So können Spieler beispielsweise heute eine aktuelle Grafikkarte einbauen und später das Top-Modell der nächsten Generation zusätzlich einsetzen."

Nvidia SLI - doppelte Leistung?

Mit zwei Grafikkarten gleichzeitig will Nvidia die Konkurrenz weit hinter sich lassen.

Geforce 6800 Ultra und Radeon X800 XT setzen bei der Spieleperformance neue Maßstäbe und lassen die Vorgänger-Generation buchstäblich alt aussehen. Wenn es nach Nvidia geht, wird die Leistungsmesslatte jedoch schon bald ein weiteres Riesenstück nach oben versetzt. Möglich wird dies durch das SLI-System. Ältere Spieler erinnern sich: Per SLI konnten zwei Voodoo-2-Karten von 3dfx gleichzeitig betrieben werden. Nvidia lässt dieses Konzept nun wieder aufleben.

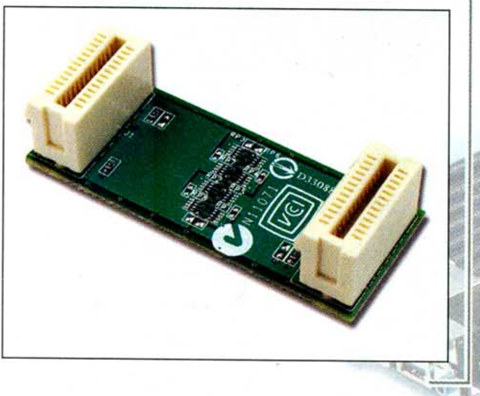
Gemeinsam sind wir stark

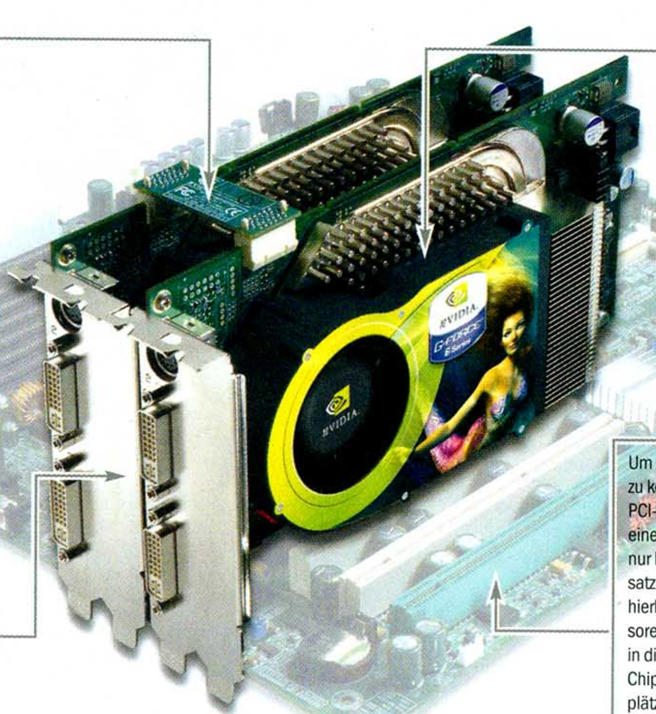
Damit SLI funktioniert, sind zwei PCI-Express-x16-Slots oder ein x16- und ein x8-Steckplatz nötig. Bisher verfügt lediglich Intels teurer Server-Chipsatz 7525 (Codename: Tumwater) über zwei entsprechende Slots. Nvidia plant, zunächst die Geforce 6800 GT und 6800 Ultra SLI-fähig zu machen. Auch in den kommenden Jahren will der 3D-Gigant SLI unterstützen. Nvidias Pressesprecher Jens Neuschäfer verspricht: „Im Vergleich zu einer einzelnen Karte sind zwei parallele Pixel-Platinen 1,8- bis 2-mal so schnell." Zum Ende des dritten Quartals sollen erste SLI-Systeme verfügbar sein.

Was macht die Konkurrenz?

Rivale Ati verzichtet auf eine eigene Lösung für den gleichzeitigen Betrieb von zwei Grafikkarten. Der Einsatz von zwei Ati-Platinen ist daher nur bei Komplett-PCs von Alienware möglich, denn der bekannte Entwickler von kompromisslosen High-End-Rechnern hat eine Alternative zu SLI entwickelt. Alienware-Marketing-Chef Stefan Konopatzki spricht von einer Leistungssteigerung von bis zu 75 Prozent gegenüber einer einzelnen 3D-Platine. Bei diesem Video Array genannten Verfahren müssen die Grafikkarten nicht speziell für den Dual-Betrieb ausgelegt sein: Jedes PCI-Express-Modell ist verwendbar. Während Sie für SLI zwei identische Karten benötigen, lassen sich bei dem System von Alienware unterschiedliche Pixel-Platinen kombinieren. Modelle von Ati und Nvidia können allerdings nicht gemeinsam betrieben werden. Im vierten Quartal dieses Jahres wird Alienware unter der Bezeichnung ALX erste PCs mit zwei Grafikkarten anbieten. Als Spitzenmodell sind Komplettsysteme mit bis zu vier Pixel-Schleudern und zwei CPUs geplant. Fakt ist allerdings, dass bei dem Einsatz von mehreren Grafikkarten grundsätzlich neben der Performance auch die Kosten immens ansteigen. Die bisher einzigen Mainboards mit zwei entsprechenden PCI-Express-Slots und die dafür benötigten Xeon-Prozessoren sind derzeit sehr teuer. (dm)

Die beiden Grafikkarten werden im SLI-Betrieb über eine kleine Steckbrücke miteinander verbunden, welche die Daten zwischen den Pixel-Platinen austauscht. Dieses simple System will sich Nvidia patentieren lassen.





Zunächst können lediglich die PCI-Express-Versionen von Geforce 6800 GT und Geforce 6800 Ultra im SLI-Modus betrieben werden. Dazu werden zwei gleiche Modelle benötigt, die zudem möglichst vom selben Hersteller stammen sollten. Auch für die kommenden Grafikkarten-Generationen plant Nvidia die Unterstützung von SLI.

Beim gleichzeitigen Betrieb von zwei Grafikkarten können problemlos vier Monitore angeschlossen werden, was besonders für Präsentationen interessant sein dürfte.

Um zwei Grafikkarten gleichzeitig verwenden zu können, muss das Mainboard über zwei PCI-Express-x16-Slots oder einen x16- und einen x8-Steckplatz verfügen. Bisher erfüllen nur Mainboards mit Intels Tumwater-Chipsatz (7525) diese Spezifikation. Da es sich hierbei um Server-Platinen für Xeon-Prozessoren handelt, sind diese extrem teuer. Noch in diesem Jahr sollen allerdings weitere Chipsätze mit zwei entsprechenden Steckplätzen auf den Markt kommen.



Intels Innovationen

Mit der neuen Prozessor-Generation will Intel den PC-Markt durch einen neuartigen Sockel, DDR2-Speicher und PCI Express revolutionieren. Gelingt der Plan?

Der Chip-Koloss Intel stellt neue Pentium-4-Prozessoren mit einer Taktfrequenz von bis zu 3,6 GHz in die Händlerregale. Das Besondere an den neuen CPUs ist allerdings nicht die Taktrate, sondern das Drumherum: Während AMD bei den neuen Athlon-64-CPUs nur den Sockel wechselt, steigt Intel mit den neuen Chips nicht nur auf einen frischen Sockel, sondern auch auf neuen Speicher und einen neuen Grafikkarten-Slot um.

Der neue Pentium 4

Die Pentium-4-CPUs für den neuen Sockel 775 verwenden den Prescott-Kern, der bereits bei Intel-Prozessoren für den aktuellen P4-Sockel 478 zum Einsatz kommt. Dieser verfügt über 1.024 MByte L2-Cache und einen Frontside-Bus (kurz: FSB) von 200 MHz QDR. Später sollen CPUs mit einem FSB von 266 MHz QDR auf den Markt kommen. Der Prescott hat jedoch eine hohe Verlustleistung und wird daher sehr heiß. Im Gegensatz zu den bisherigen Intel-Prozessoren wird die neue CPU-Reihe nicht mehr mit der Taktzahl betitelt. Stattdessen hat man sich für eine Modellbezeichnung entschieden. Während das so genannte Performance-Rating von AMD die Leistungsfähigkeit angibt, lassen die Beschreibungen von Intel nicht direkt auf die Geschwindigkeit schließen. So heißt beispielsweise der neue P4 mit 3,2 GHz schlicht Pentium 4 540. Das vorläufige Top-Modell ist der Pentium 4 560 mit 3,6 GHz. Auch die neuen Celeron-Prozessoren für den Sockel 775 sind von der Namensänderung betroffen. Ein entsprechender Prozessor mit 2,8 GHz wird somit als Celeron 335 verkauft. Neben Pentium-4- und Celeron-CPUs schafft auch der Pentium 4 Extreme Edition den Sprung auf den neuen Sockel 775. Da Intels Top-Modelle nicht auf den Prescott-Kern zurückgreifen, trägt die Extreme Edition keine Modellbezeichnung. Eine Auflistung der neuen Intel-CPUs finden Sie im Extrakasten „Zahlendreher".

Sockel 775 im Detail

Ein absolutes Novum bei den neuen CPUs für den Sockel 775: Erstmals befinden sich die Pins nicht an der Prozessor-Unterseite, sondern sind in den Sockel eingelassen. Dadurch sollen unter anderem die elektrischen Eigenschaften der CPU verbessert werden. Auch der Einbau ist ungewöhnlich, da der Prozessor von einer Klappe im Sockel gehalten wird. Eine ausführliche Einbauanleitung finden Sie als Video auf der Heft-DVD. Bei der Montage sollten Sie allerdings vorsichtig sein: Die Pins sind sehr empfindlich und verbiegen schnell. Setzen Sie den Prozessor daher sehr vorsichtig und vor al-

Was bedeutet ...?

L2-Cache
Auch: L2-Zwischenspeicher. Ein besonders schneller Speicher, in den der Prozessor häufig benötigte Daten schreibt. Je größer der Cache, desto schneller arbeitet die CPU.

Frontside-Bus (FSB)
Datenweg, der den Prozessor mit der Northbridge des Mainboards und so mit dem Speicher und der Grafikkarte verbindet. Ein hoher FSB-Takt sorgt für eine schnelle Datenübertragung und damit für eine bessere Systemleistung.

Quadropumped (QDR)
Pentium 4 Prozessoren übertragen beim Frontside-Bus vier Datenpakete pro Takt. Daher spricht man von einem Quadropumped-FSB. Beträgt der Takt 100 MHz QDR, sind es 400 MHz effektiv.

Latenzzeiten
Die Latenzzeit gibt bei Arbeitsspeicher an, wie viel Zeit verstreicht, bevor dieser nach einer Zugriffsanforderung die Daten bereitstellt. Bei niedrigen Latenzzeiten arbeitet der Speicher schneller.

RAID
Ein RAID-System vereint zwei oder mehr Festplatten zu einem logischen Laufwerk. Der Modus RAID 0 teilt die Daten auf und sorgt so für eine bessere Systemleistung. Bei RAID 1 werden die Informationen stattdessen gespiegelt, um eine höhere Datensicherheit zu erhalten.

lem gerade ein. Bisherige Kühler für den Pentium 4 können beim Sockel 775 übrigens nicht mehr verwendet werden.

Neue Intel-Chipsätze

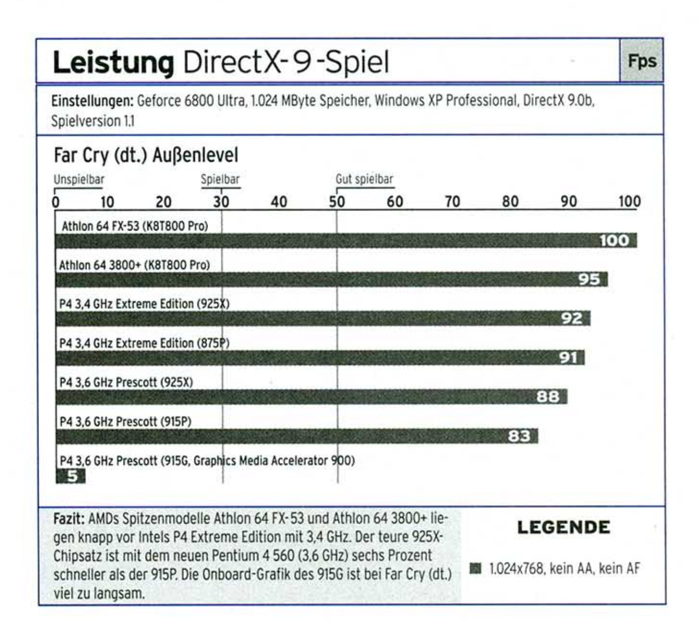
Mit dem Sockel-Wechsel werden natürlich auch neue Mainboard-Chipsätze nötig. Die ersten Modelle kommen von Intel selbst und sind geradezu überfrachtet mit Innovationen. Das Topmodell 925X (Codename: Alderwood) unterstützt ausschließlich Sockel-775-CPUs mit 200 MHz QDR FSB, neuen DDR2-Speicher und PCI-Express-Grafikkarten. Als einziger Chipsatz für den Sockel 775 verfügt der 925X über einen optimierten Speicherzugriff, der die Performance verbessern soll. Der 915P muss zwar auf dieses Leistungsplus verzichten, dafür gibt sich der unter dem Codenamen Grantsdale entwickelte Chipsatz großzügiger bei der Konfiguration: Auf manchen Mainboards mit 915P-Chip können Sie auch DDR1-Speichermodule und CPUs mit einem 133 MHz QDR schnellen FSB verwenden. Beim 915G handelt es sich um eine Grantsdale-Variante, die – wie das „G" in der Bezeichnung andeutet – über Onboard-Grafik verfügt. Zwar beherrscht der Grafikchip namens „Graphics Media Accelerator 900" (kurz: GMA 900) Pixel Shader 2.0 (DX9), für aktuelle Spiele ist er trotzdem zu langsam. Der 915GV ist ebenfalls für Spieler ungeeignet, da er über keinen PCI-Express-x16-Slot verfügt und somit keine Grafikkarte eingebaut werden kann. Lediglich die Onboard-Variante GMA 900 ist vorhanden.

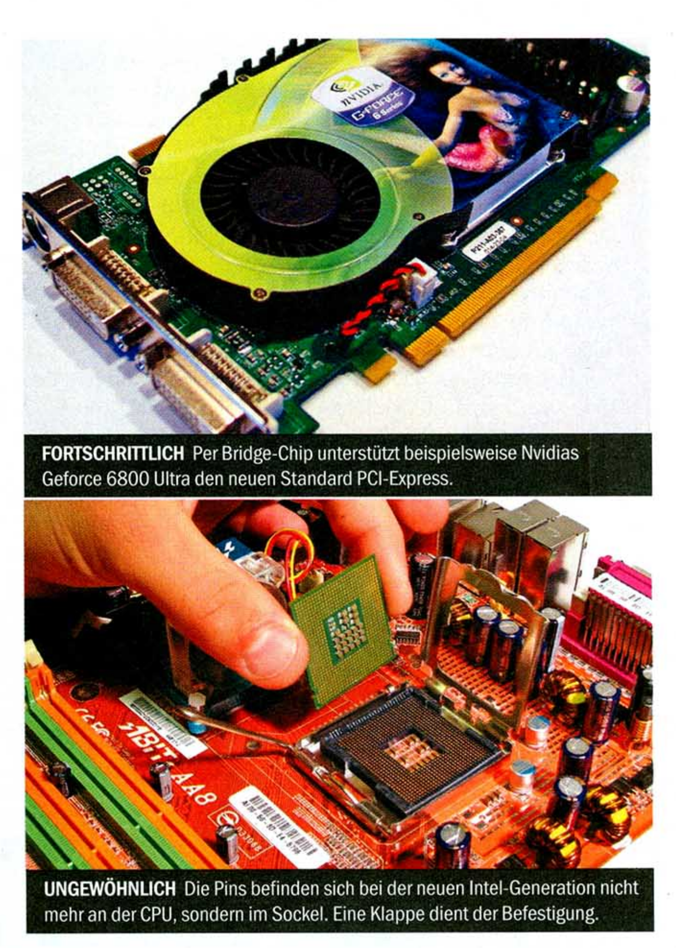
Was leistet DDR2-Speicher?

Während die 915-Chipsätze auch mit aktuellem DDR1-Speicher zurechtkommen, ist der 925X auf DDR2-Module festgelegt. Der neue Speicher ist intern niedriger getaktet, überträgt jedoch doppelt so viele Daten wie der Vorgänger. Zudem ist die Speicherspannung niedriger und die Abwärme geringer. Somit sind deutlich höhere Taktraten möglich – im kommenden Jahr soll DDR800-Speicher erhältlich sein. Die ersten Module kommen als DDR400- und DDR533-Speicher auf den Markt. Allerdings leiden diese an hohen Latenzzeiten von 4-4-4-12 – gute DDR1-Module laufen mit 2-3-3-6. Im direkten Leistungsvergleich ist der neue Speicher daher noch nicht schneller.

Neuer Standard: PCI Express

Allen Intel-Chipsätzen für den Sockel 775 gemein ist der Einsatz von PCI-Express-Steckplätzen. Diese gibt es in verschiedenen Ausführungen, die ersten Mainboards mit den neuen Intel-Chipsätzen verfügen in der Regel über vier x1-Slots und einen x16-Steckplatz. Die x1-Variante ist für Sound- und Gigabit-Netzwerkkarten gedacht. Entsprechende Modelle lassen allerdings noch auf sich warten, daher befinden sich auf allen Platinen auch Steckplätze für gewöhnliche PCI-Karten. Ein AGP-Slot ist bei den neuen Intel-Chipsätzen jedoch nicht vorgesehen. Stattdessen ist der PCI-Express-x16-Slot für Grafikkarten geeignet. Gegenüber AGP bietet dieser eine höhere Übertragungsgeschwindigkeit und eine bessere Stromversorgung. Nvidia verbaut einen so genannten Bridge-Chip, um neben der neuen Geforce 6800 auch Geforce-FX-Karten für den neuen Slot tauglich zu machen. Ati setzt dagegen bei Radeon X800,





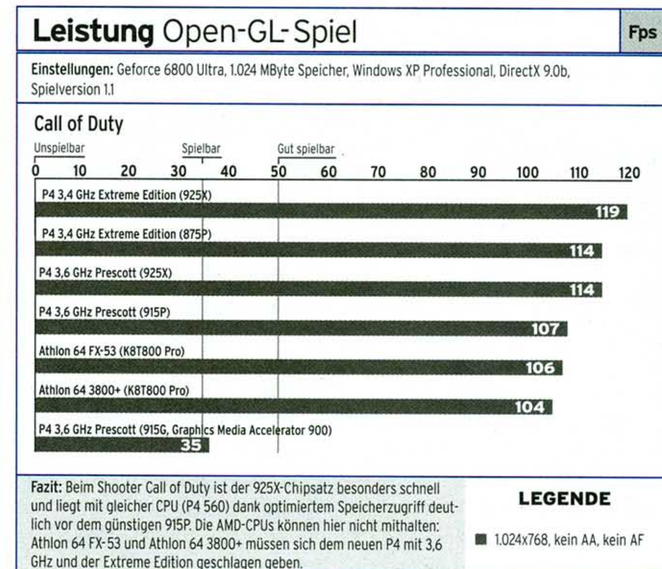
FORTSCHRITTLICH Per Bridge-Chip unterstützt beispielsweise Nvidias Geforce 6800 Ultra den neuen Standard PCI-Express.

UNGEWÖHNLICH Die Pins befinden sich bei der neuen Intel-Generation nicht mehr an der CPU, sondern im Sockel. Eine Klappe dient der Befestigung.

CPU-Übersicht

Prozessor	Taktfrequenz	L2-Cache	L3-Cache	FSB-Takt
Sockel 775				
Pentium 4 Extreme Edition 3,4 GHz	3,4 GHz	1.024 kByte	2.048 kByte	200 MHz QDR
Pentium 4 560	3,6 GHz	1.024 kByte	-	200 MHz QDR
Pentium 4 550	3,4 GHz	1.024 kByte	-	200 MHz QDR
Pentium 4 540	3,2 GHz	1.024 kByte	-	200 MHz QDR
Pentium 4 530	3,0 GHz	1.024 kByte	-	200 MHz QDR
Pentium 4 520	2,8 GHz	1.024 kByte	-	200 MHz QDR
Celeron 335	2,8 GHz	256 kByte	-	133 MHz QDR
Sockel 478				
Celeron 330	2,66 GHz	256 kByte	-	133 MHz QDR
Celeron 325	2,53 GHz	256 kByte	-	133 MHz QDR





X600 und X300 auf eine native PCI-Express-Unterstützung.

Weitere Neuerungen

Als wären ein umgekrempelter Sockel, neuer Speicher und ein fortschrittlicher Grafikkarten-Slot noch nicht genug, bieten die neuen Intel-Chipsätze noch mehr Innovationen. Eine davon ist High Definition Audio (kurz: HDA), das AC97 als Standard für Onboard-Sound ablöst. Die Klangqualität ist dank 32 Bit und 192 kHz deutlich besser als bei aktuellen Mainboards. Zudem ist es gleichgültig, welches Kabel Sie in welchen Anschluss stecken – HDA nimmt die Konfiguration automatisch vor. Die Technik „Matrix Storage" ermöglicht es, sowohl RAID 1 als auch RAID 0 gleichzeitig auf zwei Festplatten anzuwenden. Somit werden die Datenlager gespiegelt und arbeiten dank RAID 0 schneller. Ein weiteres Extra: Alle 925- und 915-Mainboards sind bereits für Wireless LAN vorbereitet.

Spieleleistung

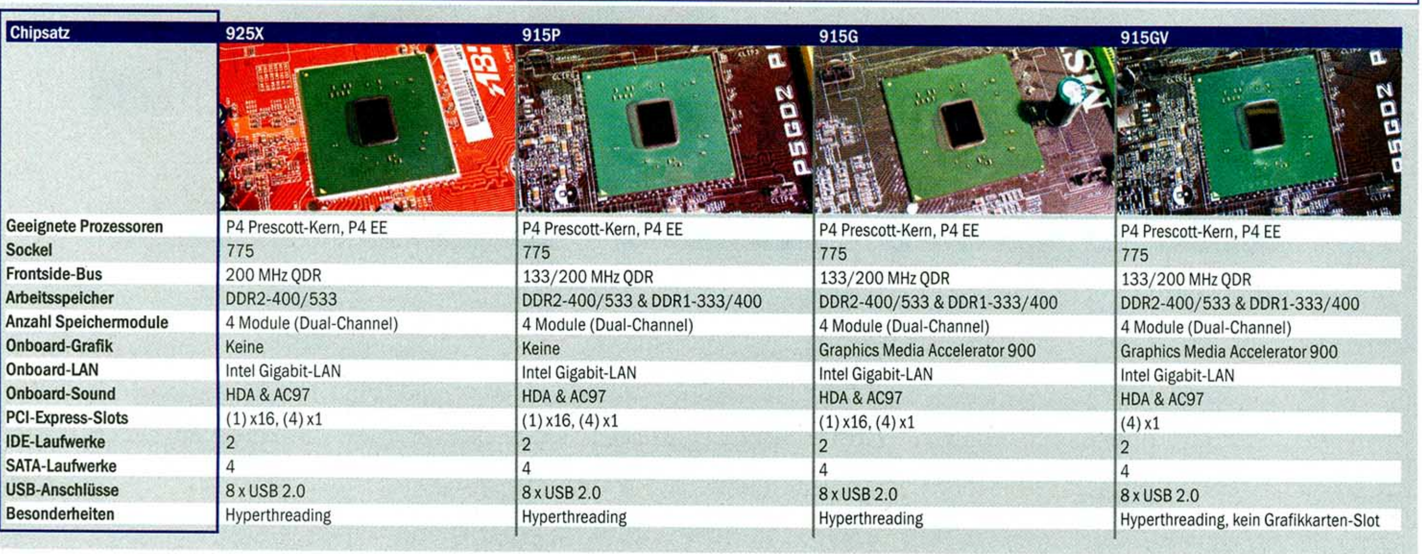
Was leisten all diese neuen Techniken und Innovationen im Spieleralltag? Um diese Frage beantworten zu können, lassen wir Intels aktuelles Top-Modell Pentium 4 Extreme Edition mit 3,4 GHz auf dem neuen Sockel gegen die gleiche CPU für den alten P4-Sockel 478 antreten. Zudem vergleichen wir den P4 560 (3,6 GHz) mit dem teuren 925X- und dem preiswerten 915P-Chipsatz. Mit den AMD-CPUs Athlon 64 3800+ und Athlon 64 FX-53 können die Intel-Prozessoren nicht ganz mithalten – nur bei **Call of Duty** ist der P4 Extreme am schnellsten. Die alte Sockel-478-Variante mit DDR1-Speicher und AGP-Grafikkarte liefert ebenfalls sehr gute Ergebnisse ab – das Pendant für den Sockel 775 ist trotz DDR2-Speicher und neuem Grafikkarten-Slot höchstens vier Prozent schneller. Der 925X-Chipsatz ist bei Spielen bis zu sieben Prozent schneller als der günstigere 915P. Offenbar zahlt sich der optimierte Speicherzugriff bei Intels Spitzen-Chipsatz aus.

Fazit

Intels neue CPU- und Chipsatz-Generation bringt derzeit bei der Spieleleistung noch keinen spürbaren Vorteil gegenüber aktuellen P4-Prozessoren für den Sockel 478. Was bleibt, sind daher die vielen anderen Verbesserungen wie High Definition Audio und die bessere RAID-Technik. Dafür ist die neue Infrastruktur wie üblich noch sehr kostspielig: Während beispielsweise der Pentium 4 550 (3,4 GHz) mit rund 440 Euro kaum teurer ist als ein alter P4 mit 3,4 GHz, sind vor allem entsprechende Mainboards und DDR2-Speicher noch extrem hochpreisig. Eine Platine mit 925X-Chipsatz kostet 250 Euro, für ein GByte DDR2-Speicher wollen Online-Versandhäuser mehr als 340 Euro haben. Die Preise dürften sich allerdings bald nach unten korrigieren – warten Sie daher mit dem Kauf. Zudem sind Sockel-775-Systeme sehr zukunftssicher, für den aktuellen Sockel 478 erscheinen vorerst keine neuen Hochleistungsprozessoren mehr. Daniel Möllendorf



Chipsatz-Vergleich



Chipsatz	925X	915P	915G	915GV
Geeignete Prozessoren	P4 Prescott-Kern, P4 EE	P4 Prescott-Kern, P4 EE	P4 Prescott-Kern, P4 EE	P4 Prescott-Kern, P4 EE
Sockel	775	775	775	775
Frontside-Bus	200 MHz QDR	133/200 MHz QDR	133/200 MHz QDR	133/200 MHz QDR
Arbeitsspeicher	DDR2-400/533	DDR2-400/533 & DDR1-333/400	DDR2-400/533 & DDR1-333/400	DDR2-400/533 & DDR1-333/400
Anzahl Speichermodule	4 Module (Dual-Channel)	4 Module (Dual-Channel)	4 Module (Dual-Channel)	4 Module (Dual-Channel)
Onboard-Grafik	Keine	Keine	Graphics Media Accelerator 900	Graphics Media Accelerator 900
Onboard-LAN	Intel Gigabit-LAN	Intel Gigabit-LAN	Intel Gigabit-LAN	Intel Gigabit-LAN
Onboard-Sound	HDA & AC97	HDA & AC97	HDA & AC97	HDA & AC97
PCI-Express-Slots	(1) x16, (4) x1	(1) x16, (4) x1	(1) x16, (4) x1	(4) x1
IDE-Laufwerke	2	2	2	2
SATA-Laufwerke	4	4	4	4
USB-Anschlüsse	8 x USB 2.0	8 x USB 2.0	8 x USB 2.0	8 x USB 2.0
Besonderheiten	Hyperthreading	Hyperthreading	Hyperthreading	Hyperthreading, kein Grafikkarten-Slot



Logitech Z-5300

KATEGORIE: SOUNDSYSTEM

Logitech buhlt mit einem neuen analogen Mehrkanalsystem um die Gunst der audiophilen Spieler. Das 5.1-Set mit der nüchternen Bezeichnung Z-5300 bietet neu entwickelte Satelliten mit einer Leistung von 35,25 Watt RMS sowie einen kräftigeren 39-Watt-Center-Lautsprecher. Der hölzerne Subwoofer liefert beeindruckende 100 Watt RMS und erweckt beim Tester die Lust, das System im Labor zu hören. Nach kurzer Aufbauzeit entfalten sich beeindruckende Klangwelten. Die Satelliten lösen den Hoch- und Mitteltonbereich sauber auf, der Subwoofer mit seiner stolzen Leistung sorgt für den nötigen Druck im Bassbereich. Das mit 160 Euro verhältnismäßig günstige System kann es locker mit weitaus teureren Anlagen aufnehmen. Auch optisch macht das Set mit seinen langen Satelliten einen hochwertigen Eindruck, die Verarbeitung ist gut. Als exzellent bewerten wir die beleuchtete Kabelfernbedienung des Systems, die sich auch bei schummrigem Licht bedienen lässt. Hier kann zudem ein Kopfhörer angeschlossen werden. (FM)

TESTURTEIL LOGITECH Z-5300	
HERSTELLER	Logitech
PREIS	€ 160,-
WEBSEITE	www.logitech.de
AUSSTATTUNG	2,30
EIGENSCHAFTEN	1,50
LEISTUNG	1,65
FAZIT: „Hervorragender Klang im schicken Design zum fairen Preis."	
WERTUNG	1,75



QTechnology QT-02400 G

KATEGORIE: NETZTEIL

Dass Netzteil nicht gleich Netzteil ist, zeigten unsere Kollegen von der **PC Games Hardware** in der Ausgabe 08/2004. Mit dem QT-02400 G will Hersteller QTechnology unsere Hardware-Referenzliste anführen. Ob dies auch gelingt? Im Testlabor fallen zunächst die gut bemessenen Kabellängen mit insgesamt zwölf Geräteanschlüssen auf. Zudem ist das Netzteil solide verarbeitet und verfügt durch das Lochblech in der Rückwand über eine optimierte Wärmeabgabe. Im Testsystem erreicht das QT-02400 G unter Volllast eine Temperatur von nur 37,5 Grad Celsius – ein hervorragender Wert! Laut Hersteller leistet das Netzteil in der Spitze 400 Watt, entsprechende Tests meisterte das QT-02400 G ohne Probleme. Die Lautstärke des temperaturgesteuerten 120-mm-Lüfters im Geräteboden liegt unter hoher Belastung bei 1,2 Sone. Damit ist das Netzteil auch für Silent-Systeme attraktiv. Negativ fällt einzig der mit 0,14 Ampere recht hohe Stand-by-Verbrauch ins Gewicht. QTechnology trat an, die Bestenliste zu stürmen. Herzlichen Glückwunsch, es ist gelungen! (FM)

TESTURTEIL QTECHNOLOGY QT-02400 G	
HERSTELLER	QTechnology
PREIS	€ 90,-
WEBSEITE	www.qtechnology.net
AUSSTATTUNG	1,78
EIGENSCHAFTEN	2,20
LEISTUNG	2,15
FAZIT: „Gute Versorgungs-Leistung bei effektiver und leiser Kühlung."	
WERTUNG	2,09



Corsair TWINX 1024-3200XL PRO

KATEGORIE: ARBEITSSPEICHER

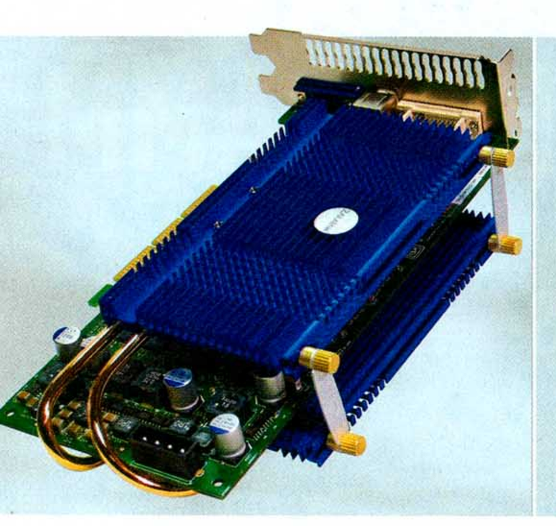
Corsair präsentiert mit der neuen XL-Serie DDR400-Speicherriegel mit einer extrem niedrigen Latenz von CL2-2-2-5. Im Doppelpack Twinx1024-3200 XL PRO sind zwei DDR1-Module mit jeweils 512 MByte Kapazität enthalten. Im Labor testeten wir die Module sowohl auf unserem AMD- als auch auf unserem Intel-Referenzsystem mit Nforce2-Ultra-400- beziehungsweise i875P-Mainboard. Auf beiden Plattformen lief der Speicher bei DDR400 und Latenzen von CL2-2-2-5 tadellos. Auch das SPD-ROM ist korrekt programmiert: Im BIOS auf SPD-Settings geschaltet, werden die Latenzen automatisch eingestellt. Bei den Overclocking-Tests machte das Bundle ebenfalls eine gute Figur: Auf dem AMD-System erreichte es noch 220 MHz – ein guter Wert. Auf dem Intel-Mainboard erzielte es sogar 250 MHz (bei Speicherlatenzen von CL3-4-4-8). Das Modulpärchen ist zwar mit 370 Euro sündhaft teuer, angesichts der kurzen Latenzzeiten und der guten Overclocking-Möglichkeiten ist dieser Preis jedoch durchaus vertretbar. (FM)

TESTURTEIL TWINX1024-3200XL PRO	
HERSTELLER	Corsair
PREIS	€ 370,-
WEBSEITE	www.corsairmicro.com
AUSSTATTUNG	2,63
EIGENSCHAFTEN	2,38
LEISTUNG	1,13
FAZIT: „Hervorragender Arbeitsspeicher mit geringen Latenzen für Overclocker."	
WERTUNG	1,68

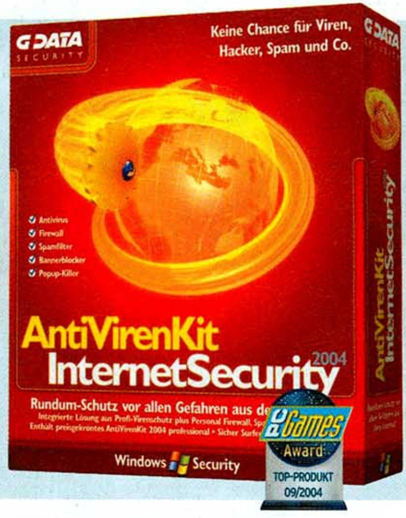
NEU: DAS VOLLE PROGRAMM

VON PREMIERE BIS RTL









Zalman ZM80D-HP

KATEGORIE: GRAFIKKARTENKÜHLUNG

Großflächige Grafikkartenkühler zur passiven Erfrischung des 3D-Beschleunigers werden nicht nur für Silent-PCs stark nachgefragt. Hersteller Zalman hat mit der ZM80D-HP den Nachfolger der beliebten ZM80C-HP in unser Testlabor geschickt. Auffälligste Neuerung neben einem alphabetstreuen Buchstabenwechsel in der Bezeichnung ist die zweite Heatpipe, mit der zusätzlich die Wärme von der GPU zu den zwei großen Kühlflächen aus Aluminium geleitet wird. Im Betrieb ist die ZM80D-HP lautlos, da sie auf einen Lüfter verzichtet. Für High-End-Karten empfehlen wir aber den optionalen Propeller ZM-OP1 für 9 Euro. Im 3D-Betrieb wird unsere Testkarte (GF FX 5950 Ultra) befriedigende 92 Grad Celsius warm, in einem schlecht belüfteten Gehäuse kann dieser Wert noch höher liegen. Ob Ihre Grafikkarte mit der Heatpipe kompatibel ist, sehen Sie unter www.zalman.co.kr. Beachten Sie, dass beim Umbau der Kühlung die Garantie für die Grafikkarte erlischt und dass zudem der oberste PCI-Slot dann nicht mehr nutzbar ist. (FM)

TESTURTEIL ZALMAN ZM80D-HP

HERSTELLER	Zalman
PREIS	€ 34,-
WEBSEITE	www.alternate.de
AUSSTATTUNG	1,53
EIGENSCHAFTEN	1,85
LEISTUNG	1,65

FAZIT: „Gute Alternative zum herkömmlichen Grafikkarten-Kühler."

WERTUNG 1,76

Sony SDM-HS73

KATEGORIE: TFT-DISPLAY

Sony reiht sich mit dem SDM-HS73 in die Riege der Hersteller designorientierter Spiele-TFTs ein. Kabel und Anschlüsse, die die makellose Optik stören würden, verschwinden einfach hinter einer Abdeckung. Für eine gute Arbeitsergonomie kann der schicke Monitor um bis 25 Grad geneigt werden. Genial ist die Vorwahltaste zur Einstellung der Helligkeit: Sie können zwischen den vier Stufen High (340 Candela pro Quadratmeter), Middle (200 Candela), Low (140 Candela) und Manual (130 bis 270 Candela) wählen. Die Farbbrillanz des Sony SDM-HS73 ist sehr gut, die Bildschärfe kann mit einem „Gut" bewertet werden. Mit einer gemessenen Reaktionszeit von 23 Millisekunden eignet sich das LC-Display uneingeschränkt für Action-Spiele. Sehr sparsam ist das Gerät im Energieverbrauch: Im eingeschalteten Zustand verbraucht das LCD nur 25 Watt (Helligkeit auf Stufe „Middle"). Zwei Makel gibt es zu beklagen: Zum einen ist die Helligkeitsverteilung teilweise sehr unregelmäßig, zum anderen haben wir einen DVI-Eingang vermisst. (FM)

TESTURTEIL SONY SDM-HS73

HERSTELLER	Sony
PREIS	€ 499,-
WEBSEITE	www.sony.de
AUSSTATTUNG	2,25
EIGENSCHAFTEN	2,30
LEISTUNG	1,71

FAZIT: „Schickes Designer-TFT für Spieler – allerdings mit kleinen Mankos."

WERTUNG 1,94

G Data Internet Security 2004

KATEGORIE: SOFTWARE

Nach wie vor wird das Thema Sicherheit von vielen Anwendern auf die leichte Schulter genommen. Dabei lässt sich der heimische PC mit Sicherheits-Komplettpaketen wie der AVK Internet Security 2004 schnell und einfach schützen. Die Software besteht neben Firewall, Spamkiller und Pop-up-Blocker aus einem leistungsfähigen Virenscanner. Dieser wurde aufgrund seiner so genannten Double-Scan-Technologie, bei der mit Bitdefender und Kaspersky gleich zwei äußerst zuverlässige Viren-Engines zum Einsatz kommen, bereits von unserer Schwesterzeitschrift **PC Games Hardware** als bester Virenkiller prämiert. Tatsächlich entdeckt die AVK Internet Security 2004 100 Prozent der so genannten ITW-Viren. Diese Bezeichnung steht für Schädlinge, die über das Internet beziehungsweise per Mail auf den PC übertragen werden. Auch die Firewall arbeitet zuverlässig und meldet sich bei unerlaubten Zugriffen auf das oder aus dem Internet. Die Installation der Software geht einfach von der Hand, die Menüs sind selbsterklärend. (FM)

TESTURTEIL AVK INTERNET SECURITY 2004

HERSTELLER	G Data
PREIS	€ 59,-
WEBSEITE	www.gdata.de
AUSSTATTUNG	1,50
EIGENSCHAFTEN	1,25
LEISTUNG	1,50

FAZIT: „Hervorragendes Sicherheitspaket für den Schutz von Heim-PCs"

WERTUNG 1,45

PRAXIS

Hardware-Hilfe

Jeden Monat erreichen uns hunderte Leserfragen zu aktuellen Hardware-Problemen. Die Antworten auf die wichtigsten Fragen finden Sie auf dieser Seite.

1. DTM nicht für Notebooks?

Nach Ihrem Bericht zu DTM Race Driver 2 installierte ich die Demo auf meinem Laptop und das Spiel lief problemlos. Daraufhin wollte ich mir die Vollversion kaufen, aber als ich die Systemanforderungen las, fand ich einen Vermerk, dass der Titel nicht mit integrierten Sound- und Grafik-Lösungen von Notebooks läuft. Heißt das, dass die Vollversion auf meinem Laptop nicht funktioniert?

ALEX WINDHORST, PER E-MAIL

Wenn die Demo auf Ihrem Notebook ohne Probleme funktioniert, dann läuft auch die Vollversion. In unserem Testlabor sind jedenfalls keine Probleme mit integrierten Grafik-Lösungen aufgetreten.

2. Leistungseinschätzung

Ich habe mir gerade einen neuen PC mit Athlon-XP-3000+-Prozessor und Radeon-9600XT-Grafikkarte gekauft. Ordne ich meinen Prozessor jetzt bei 2,1 GHz oder bei 3 GHz ein? Und zu welcher Leistungsklasse zählt meine Grafikkarte?

ULRICH SCHRÖDER, PER E-MAIL

Ihren Prozessor ordnen wir in unseren Leistungs-Checks bei 3.000 MHz ein, da die CPU etwa so schnell wie ein Pentium 4 mit 3.000 MHz und deutlich schneller als ein P4 mit 2.100 MHz ist. Bei der Grafikkarte handelt es sich um eine Radeon 9600 Pro mit höherem Chiptakt. Diese gehört daher in die dritte Leistungsklasse. Für alle aktuellen und die meisten kommenden Spiele reicht die Karte aber noch aus.

3. Half-Life-2-Aktion von Ati

Ich habe mir vor kurzem einen PC mit der Ati Radeon 9800 XT gekauft. Normalerweise sollte ja bei der Grafikkarte ein Gutschein für Half-Life 2 dabei sein – nicht aber bei meinem PC. Daraufhin habe ich eine E-Mail an Dell geschickt. Mir wurde geantwortet, dass man von einem solchen Gutschein nichts wüsste. Jetzt meine Frage: Hätte der Gutschein nicht dabei sein müssen? Ich habe gelesen, dass der Gutschein jeder Grafikkarte mit dem Chipsatz Radeon 9800 XT beiliegen soll. Was soll ich jetzt machen?

CHRISTIAN WELLMEYER, PER E-MAIL

Die **Half-Life 2**-Gutschein-Aktion ist bereits Ende letzten Jahres ausgelaufen, daher die entsprechende Reaktion von Dell. Nach Auskunft von Ati obliegt es nun dem Grafikkarten-Hersteller, ob er seinen Platinen weiterhin einen Coupon beilegt. Da die Hersteller die **Half-Life 2**-Lizenz aber nun zusätzlich einkaufen müssen, haben viele auf die Dreingabe verzichtet.

4. Sharkoon Gamer Bag

Ich habe mit Interesse Ihre Meldung über die Sharkoon Gamer Bag gelesen. Passt auch mein Xaser-III-Gehäuse in diese Tasche?

JENS CHROSZIEL, PER E-MAIL

Nach Auskunft des Herstellers passt das weit verbreitete Xaser-III-Gehäuse ebenfalls in die Gamer Bag. Damit sollte der nächsten LAN-Party nichts mehr im Weg stehen.

5. Konfiguration Komplett-PC

Ich möchte mir bei einem Internet-Versender ein Komplett-System kaufen. Ich habe zwei Systeme mit Athlon-64-3000+-Prozessor zur Wahl, die sich durch die Grafikkarte – eine Ati 9200SE beziehungsweise eine 9600SE – und die Größe der Festplatte – 160 GByte oder 80 GByte – unterscheiden. Zu welcher würden Sie mir raten?

ALEXANDER HEITMANN, PER E-MAIL

Die Erfahrung lehrt, dass es grundsätzlich nie zu große Festplatten gibt. Investieren Sie also lieber in das 160-GByte-Paket. Bei der Grafikkarte ist die Entscheidung recht einfach: Beide Platinen sind abgespeckte SE-Versio-

Was tun bei ...

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt.

Hardware-Check:

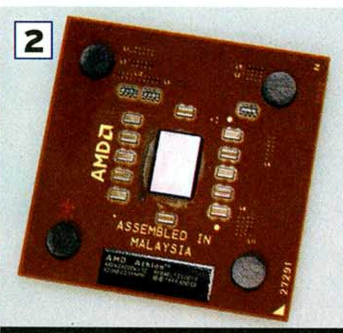
- Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessor-Temperatur und prüfen Sie, ob alle Lüfter laufen. Sitzt der CPU-Kühler korrekt auf?
- Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie Spannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check:

- Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? www.windowsupdate.com!
- Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http://security.symantec.com/de.



SPIELMOBIL DTM läuft nach unseren Erfahrungen auch auf Notebooks.



XP 3000+ Der Prozessor zählt trotz 2.100 MHz zur 3-GHz-Klasse.



GUTSCHEIN Die Half-Life-2-Aktion von Ati ist mittlerweile ausgelaufen.



GAMER BAG Die Tasche bringt auch Xaser-III-Gehäuse sicher zur LAN.

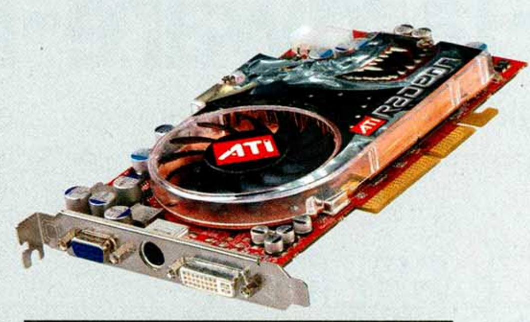
Das Problem des Monats

Schummelt Ati bei den neuen Grafikkarten?

Ich möchte mir eine Radeon X800 Pro kaufen. Allerdings habe ich gehört, dass die Karte versteckte Optimierungen hat, die die Bildqualität verschlechtern. Zudem wurde mir gesagt, dass ich diese Verbesserungen nicht abschalten kann. Stimmt das? Soll ich mir besser eine andere Grafikkarte kaufen?

FREDERICK SCHWARTZ, PER E-MAIL

Ati hat bei den neuen X800-Karten tatsächlich Optimierungen in den Treiber eingebaut. Die gewaltigste Leistungssteigerung durch Software betrifft den trilinearen Texturfilter. Nur wenn sich zwei aufeinander folgende Mipmaps (Auflösungsstufe einer Textur) stark voneinander unterscheiden, filtern die neuen Ati-Karten hochwertig trilinear. In den übrigen Fällen kommt ein qualitativ schlechterer, brilinearer Texturfilter zum Einsatz. Die Bildqualität wird dadurch allerdings nur geringfügig beeinträchtigt. Der Hersteller erzielt aber dadurch einen Leistungszuwachs von bis zu 15 Prozent! Nvidia verwendet bei der Geforce-6800-Serie ebenfalls einen brilinearen Filter, der sich allerdings einfach über einen Schalter im Treibermenü abschalten lässt. Um bei einer Radeon X800 volle trilineare Filterung zu aktivieren, ist dagegen ein Eingriff in die Windows-Registry nötig. Klicken Sie auf den Windows-Start-Knopf, wählen Sie „Ausführen" und geben Sie nun „regedit" ein – damit rufen Sie die Registry auf. Mit der Tastenkombination „Strg" und „F" suchen Sie nach dem Eintrag „AnisoDegree". Wählen Sie nun per Rechtsklick auf die Windows-Oberfläche „Eigenschaften" aus. Über die Schalter „Einstellung", „Erweitert" und „Direct 3D" gelangen Sie zu den Einstellungsmöglichkeiten für Texturfilterung. Wenn Sie nun den Grad der anisotropen Filterung ändern und anschließend mit „Ok" bestätigen, sollte sich der Wert für „AnisoDegree" in der Windows-Registry ebenfalls ändern. Ist dies der Fall, haben Sie den richtigen Eintrag gefunden. Falls nicht, müssen Sie weitersuchen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Fenster der Registry und wählen Sie „Neu" und dann „Zeichenfolge". Auf diese Weise erstellen Sie die Einträge „RV350TRPER Wert 1", „RV350ANTHRESH" mit dem Wert 1 und „R420AnisoLOD" mit dem Wert 2. Verlassen Sie den Editor und wechseln Sie einmal die Desktop-Auflösung. Statt brilinearer führt die X800 nun vollwertige trilineare Filterung aus. Bei Problemen löschen Sie den Eintrag „R420AnisoLOD" aus der Windows-Registry – so machen Sie die Änderungen rückgängig.



OPTIMIERT Für eine höhere Leistung filtert der X800 teils brilinear statt trilinear.

nen, wobei die 9200SE nicht einmal ansatzweise für den Hobby-Spieler reicht. Hier sollten Sie auf jeden Fall in eine neue Grafikkarte investieren. Unser aktueller Preis-Leistungs-Tipp ist die Radeon 9800 Pro, die bereits für unter 200 Euro im Handel erhältlich ist. Weitere Empfehlungen finden Sie in unserem Hardware-Einkaufsführer.

6. Der richtige Mainboard-Treiber

Ich habe ein Mainboard mit SIS661FX-Chipsatz. Welche Treiber sind für den Einsatz unter Windows XP zu installieren? Es gibt mehrere Treiber auf der Website von SIS und ich weiß nicht, welche ich benötige.

HUBERT ZAUNER, PER E-MAIL

Unter http://download.sis.com finden Sie auf der SIS-Webseite alle Treiber für den 661FX-Chipsatz zum Download. Dazu zählen unter anderem die IDE- und Netzwerk-Treiber sowie die Treiber für die Onboard-Grafik. Weitere Informationen zu den Treibern finden Sie auf der Webseite des entsprechenden Mainboard-Herstellers.

7. PC-Temperatur

Ich habe einen Dell Dimension 8300 „Extreme" (P4 3,2 GHz, Radeon 9800 XT, 1.024 MByte DDR400). Der Standard-Gehäuselüfter dieses Aggregates ist höllisch laut, deshalb habe ich einen 92-Millimeter-Papst-Lüfter eingebaut. Nun würde mich die ungefähre Temperatur meines PCs interessieren. Leider kann ich das im BIOS nicht nachsehen, da Dell eine abgespeckte BIOS-Version verwendet!

DANIEL, PER E-MAIL

Wenn Sie den Webcode 22DG im Suchfenster von pcgames.de eintippen, finden Sie das Tool Speedfan zum Download. Speedfan zeigt Ihnen nicht nur die Drehzahl der Lüfter in Ihrem System an, sondern gibt auch die Messergebnisse der Temperaturdioden des Mainboards aus.

8. Surround-Sound

Ich habe mir im März 2004 ein aktives 5.1-Soundsystem gekauft. Ich bekomme aber keinen Ton auf den Bass und die beiden hinteren Satelliten. Bei der DVD-Wiedergabe mit Power DVD funktionieren alle Lautsprecher jedoch einwandfrei. Ein Freund von mir hat gemeint, dass ich vom Mainboard einen „Bassausgang" legen muss. Können Sie mir helfen?

GREGOR WEISSER, PER E-MAIL

Da das System ja beim Abspielen von DVDs einwandfrei läuft, ist folglich keine Komponente defekt. Schauen Sie sich doch mal in Ruhe die Konfiguration Ihrer Soundkarte und Ihres Medien-Players an. Hier sollte das Stereo-Signal auf 5.1 „hochgerechnet" werden. Dann funktionieren auch alle Lautsprecher. Sie müssen also keine weiteren Verbindungen zum PC legen.



KOMPLETT-PC Grafikkarten und Festplatten sind meist Mittelklasse.



TREIBER-DOWNLOAD Auf der Webseite von SIS finden Sie alle Treiber zum Download.



SPEEDFAN Das Tool zeigt Lüfterdrehzahl und Temperatur an.



MUSIK Um Stereo-Musik auf sechs Lautsprechern zu hören, muss das Signal hochgerechnet werden.

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



ZUGREIFEN! Sockel-939-Mainboards

AMDs Sockel-Chaos für den Athlon 64 ist perfekt. Wer in diesen Tagen zum CPU-Flaggschiff greift, sollte die Sockel-939-Variante nehmen.



AMDs Top-Prozessoren der Athlon-64-Reihe werden für Spieler nicht zuletzt durch den stetig sinkenden Preis immer interessanter. Doch nach wie vor werden die 64-Bit-CPUs für die Sockel 754 und 939 angeboten. Die extrem teure FX-Variante ist zudem auch für den Sockel 940 erhältlich. Bei den potenziellen Käufern herrscht Ratlosigkeit. Im Gespräch mit PC Games verriet uns AMD-Pressesprecher Jan Gütter, dass die Unterstützung des Sockel 754 zunächst weitergehen soll. Der Chip-Hersteller sieht aber seine Zukunft im neuen Sockel 939. Allerdings sind derzeit nur wenige passende Mainboards im Handel erhältlich. Zum Redaktionsschluss konnte einzig Asus das A8V mit Vias K8T800-Pro-Chipsatz liefern. Zudem mehren sich bereits Gerüchte, dass der Prozessor-Hersteller bereits eine neue Athlon-64-Variante entwickelt, die etwa 900 Pins haben soll. Es bleibt also weiter für den Verbraucher verwirrend.

ZUGREIFEN! PDA mit Navigation

Yakumo integriert eine GPS-Antenne in ein Modell seiner Delta-PDAs und schafft somit den ultimativen Begleiter für den reisenden Spieler.



PDAs erfreuen sich großer Beliebtheit, ob als MP3-Player, mobiles Büro oder für kurzweilige Spiele-Unterhaltung. Yakumo hat mit seinem Delta 300 GPS noch ein Einsatzgebiet hinzugefügt: Das Windows-Mobile-2003-Gerät mit 300 MHz Intel-XScale-Prozessor verfügt über eine integrierte GPS-Antenne und wird so zum Navigationssystem. Bisher waren solche Kits nur separat erhältlich und ließen sich nur recht umständlich an den Start bringen. Das 399-Euro-Paket umfasst den Routenplaner Mobile Navigator von Marco Polo, der eine komplette Deutschland-Karte auf einer 256 MByte großen SD-Speicherkarte mitbringt. Routen können so auch während der Reise noch geändert werden. Im Lieferumfang befinden sich unter anderem eine Saugnapf-Halterung für die Kfz-Scheibe sowie ein Ladekabel für den Zigarettenanzünder. Unsere Kaufempfehlung für den spielenden Globetrotter!

Spieler-GPUs auf einen Blick

Ati Radeon 9800 XT
Codename: R360
Chip-/Speichertakt: 412/365 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 400,-*
Preis-Leistung: Ausreichend

Ati Radeon X800 Pro
Codename: R420
Chip-/Speichertakt: 475/450 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 440 ,-*
Preis-Leistung: Ausreichend

Ati Radeon X800 XT
Codename: R420
Chip-/Speichertakt: 520/560 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 520,-*
Preis-Leistung: Mangelhaft

Geforce 6800
Codename: NV40
Chip-/Speichertakt: 350 bis 450 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 350,-*
Preis-Leistung: Ausreichend

Geforce 6800 Ultra
Codename: NV40
Chip-/Speichertakt: 400/550 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 540,-*
Preis-Leistung: Mangelhaft



Tipp der Redaktion
Die neue Grafik-Generation lässt sich für Nicht-Goldesel-Besitzer kaum finanzieren. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet nach wie vor die Radeon 9800 Pro.

* Preisangaben bei Redaktionsschluss

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D Chip	Speicher/Zugriff	Taktung Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	€ 240,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	1,1 Sone	2,40
	Spar-Tipp + Neueinsteiger:	**Die neue Referenz unter den Grafikkarten bis 250 Euro verfügt über ein besonders leises und gut kühlendes IceQ-Kühlsystem.**						
Excalibur 9800 Pro	HIS	€ 229,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,51 !
9800Pro-TD128	MSI	€ 199,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	2,7 Sone	2,56
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 199,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,59
V9950 Gamer Edition	Asus	€ 199,-	AGP	Geforce FX 5900	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	2,3 Sone	2,64
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 199,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,9 Sone	2,64
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,4 Sone	2,71
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	2,3 Sone	2,72
FX5900XTV	Albatron	€ 199,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	2,0 Sone	2,73
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 159,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,0 Sone	2,73
	Spar-Tipp:	**Leadtek bietet mit der Winfast A350 XT TDH eine sehr leise und vor allem extrem günstige DirectX-9-Grafikkarte an. Erste Wahl für den sparsamen Nvidia-Käufer!**						
Verto FX 5900 XT	PNY	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,6 Sone	2,81
SP8835XT-DT	Sparkle	€ 184,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/370 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
GV-N59X128D	Gigabyte	€ 199,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
Atlantis 9600 XT U.E.	Sapphire	€ 179,-	AGP	Radeon 9600 XT	128 DDR [2,9 ns]	500 MHz/325 MHz DDR	Passiv	2,89
FX5700U-TD128	MSI	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5700 Ultra	128 DDR [2,2 ns]	475 MHz/453 MHz DDR	0,9 Sone	2,89

NEUEINSTEIGER

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D Chip	Speicher/Zugriff	Taktung Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
NX6800U-T2D256	MSI	€ 539,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	1,43
	Neueinsteiger + Top-Produkt:	**Die derzeit flotteste Grafikkarte auf dem Markt wird von MSI gefertigt. Die Geforce-6800-Ultra-Platine verfügt über besonders schnellen 1,6-ns-DDR3-Speicher.**						
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 459,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,7 Sone	1,47
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 539,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	4,2 Sone	1,48
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 539,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	1,49
AX 800 XT	Asus	€ 539,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,49
Radeon X800 XT	Sapphire	€ 499,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,55
RX800 Pro-TD256	MSI	€ 439,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,8 Sone	1,57 !
Radeon X800 Pro	Tul Powercolor	€ 459,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,6 Sone	1,59
AX 800 Pro	Asus	€ 439,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,3 Sone	1,60
Radeon X800 Pro L. E.	Gecube	€ 429,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,6 Sone	1,62
Radeon X800 Pro	Club 3D	€ 419,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,6 Sone	1,63
Atlantis X800 Pro	Sapphire	€ 389,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,8 Sone	1,63
Winfast A400 TDH	Leadtek	€ 349,-	AGP	Geforce 6800	256 DDR3 [2,0 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	1,82
	Spar-Tipp:	**Die Preis-Leistungs-Empfehlung bei den Grafikkarten über 250 Euro geht in diesem Monat an Leadtek mit der Geforce-6800-Platine Winfast A400 TDH.**						
N5950 Ultra	MSI	€ 449,-	AGP	Geforce FX 5950 Ultra	256 DDR [2,0 ns]	475 MHz/475 MHz DDR	0,7 Sone	2,26
9800 XT	Asus	€ 409,-	AGP	Radeon 9800 XT	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	2,7 Sone	2,29 *

NEUEINSTEIGER

* Abgewertet

MONITORE (CRT)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92
! 7KIr+	AOC	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	2,03 SPARTIPP
Syncmaster 765MB	Samsung	€ 189,-	D-Sub	30-85 kHz	2,41

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Syncmaster 959NF	Samsung	€ 299,-	D-Sub, BNC	30-110 kHz	1,58
Diamond Plus 93 sb	Mitsubishi	€ 319,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	1,82
109B50	Philips	€ 199,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	
	Spar-Tipp:	Das letzte Röhren-Aufgebot von Philips. Der 109B50 ersetzt den in die Jahre gekommenen 109B40 und ist für Action-Spieler, für die TFTs zu langsam sind, die Top-Empfehlung!			1,91
LS902UT	Iiyama	€ 189,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	1,94
Imagequest Q910	Hyundai	€ 249,-	D-Sub (fest)	30-107 kHz	2,02

MONITORE (LCD)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Prolite E431S	Iiyama	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	20 ms	1,87
Syncmaster 172x	Samsung	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	1,90
FP767-12	Benq	€ 499,-	D-Sub	23 ms	1,91
Multisync LCD1760NX	NEC	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	1,91
SDM-HS73	Sony	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	23 ms	
	Neueinsteiger:	Der Design-TFT überzeugte in unserem Testlabor, da es sich auch für schnelle 3D-Titel eignet. Allerdings vermissten wir einen DVI-Eingang.			1,94

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Scaleoview S19-1	Fujitsu Siemens	€ 699,-	DVI-I	42 ms	1,95
AS4821DTBK	Iiyama	€ 899,-	2x DVI-I	45 ms	2,06
Syncmaster 193T	Samsung	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	43 ms	2,09
48S-II	Eye-Q	€ 1.399,-	D-Sub, DVI-D	44 ms	2,10
Multisync LCD1960NX	NEC	€ 789,-	D-Sub, DVI-D	40 ms	2,12

MAINBOARDS

SOCKEL A (AMD ATHLON XP, DURON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 110,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2x SATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,86
! KT6 Delta-FISR	MSI	€ 80,-	KT600	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,89 SPARTIPP
AK79D-400 Max	Aopen	€ 130,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2x SATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,94
A7V880-UAYZ	Asus	€ 90,-	KT880	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,00
A7N8X-X	Asus	€ 70,-	Nforce2 400	AGP 8X/5/0	100 MBit/s	100-233 MHz	DDR200-DDR400 (3)	2,01

SOCKEL 754 (AMD ATHLON 64)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 135,-	K8T800	AGP 8X/5/4x SATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,64
K8T Neo-FSR	MSI	€ 105,-	K8T800	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	
		Spar-Tipp:	MSI stattet sein K8T Neo-FSR mit einer dynamischen Übertaktungsfunktion aus. Im Spiel-Betrieb kann der Prozessortakt leicht angehoben werden.					1,67
AK89 Max	Aopen	€ 130,-	Nforce3 150	AGP 8X/5/4x SATA150	1.000 MBit/s	200-250 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,67
K8V Deluxe	Asus	€ 140,-	K8T800	AGP 8X/5/4x SATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,68
K8VNXP	Gigabyte	€ 160,-	K8T800	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	200-255 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,72

SOCKEL 940 (AMD ATHLON 64 FX, OPTERON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
K8NNXP-940	Gigabyte	€ 200,-	Nforce3 150 Pro	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400* (4)	1,56
SK8V-UAY Deluxe	Asus	€ 200,-	K8T800	AGP 8X/5/4x SATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400* (4)	1,62
SK8N-UAY	Asus	€ 200,-	Nforce3 150 Pro	AGP 8X/5/2x SATA150	100 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400* (4)	1,73
! Winfast K8N Pro	Leadtek	€ 115,-	Nforce3 150 Pro	AGP 8X/5/4x SATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400* (4)	1,83 SPARTIPP

SOCKEL 478 (INTEL PENTIUM 4, CELERON)

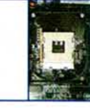
Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
IC7-Max3	Abit	€ 190,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6x SATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	
		Top-Produkt:	Exzellent ausgestattetes Pentium-4-Mainboard mit sehr viel Übertaktungs-Potenzial. Die Kühlung der Spannungswandler sorgt für eine hohe Stabilität.					1,62
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,73
! IC7	Abit	€ 125,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2x SATA150	-	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,75 SPARTIPP
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 95,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,93
P4P800 Deluxe	Asus	€ 120,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,94
8PENXP	Gigabyte	€ 170,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/4x SATA150	1.000 MBit/s	100-355 MHz	DDR200-DDR400 (6)	2,11

SPEICHER

Modell	Hersteller	Preis	Modulgröße/Organisation	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Twinx1024-3200XLPRO	Corsair	€ 360,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	
	Neueinsteiger + Top-Produkt:	Mit extrem geringen Latenzen von CL2-2-2-5 ist das Speicher-Duett von Corsair vor allem für Overclocker interessant.				1,68
PC3200 Ultra Dual Chan.	Geil	€ 150,-	2x 256 MByte/8x 256 MBit/SS	CL2-3-3-6	CL2-3-3-6	2,15
DDR400-SDRAM	Take MS	€ 80,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	CL3-3-3-8	CL2,5-3-3-7	2,63
PC400 MS64D3200U-5	Take MS	€ 45,-	1x 256 MByte/8x 256 MBit/SS	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-2-5	2,68
PC3200U-30330-B0	Infineon	€ 79,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	CL3-3-3-9	CL3-3-3-8	2,89

* Enhanced Latency

Die wichtigsten Spieler-CPUs



Celeron D 330 (Prescott)
Hersteller: Intel
Takt: 2,66 GHz
Sockel: 478
Level-1/2-Cache: 16/256 kByte
FSB: 533
Preis: € 94,-*

Pentium 4 2,8 GHz (Northwood)
Hersteller: Intel
Takt: 2,8 GHz
Sockel: 478
Level-1/2-Cache: 8/512 kByte
FSB: 800
Preis: € 189,-*

Pentium 4 3,2 GHz (Prescott)
Hersteller: Intel
Takt: 3,2 GHz
Sockel: 478
Level-1/2-Cache: 16/1.024 kByte
FSB: 800
Preis: € 289,-*

Pentium 4 540 (Prescott)
Hersteller: Intel
Takt: 3,2 GHz
Sockel: 775
Level-1/2-Cache: 16/1.024 kByte
FSB: 800
Preis: € 329,-*



Tipp der Redaktion
Aktuell empfehlen wir beim P4-Kauf noch die Northwood-Variante, da hier das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt. Der Prescott ist aufgrund der hohen Verlustleistung nur bedingt zu empfehlen und auf dem Sockel 775 mit weiteren Investitionen für Mainboard, Grafikkarte und Speicher verbunden.

* Preisangaben bei Redaktionsschluss

Neue Chipsätze für AMD-Prozessoren

Nforce2 Ultra 400Gb
Hersteller: Nvidia
Prozessoren: Athlon XP, Duron
Sockel: A
USB/Firewire: Ja/Ja
Speicher: DDR200-DDR400
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/Ja
Neue Funktionen: GBit-Ethernet, RAID, Hardware-Firewall

Intel 875
Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4 , Celeron (Northwood/Prescott)
Sockel: 478
USB/Firewire: Ja/Ja
Speicher: DDR200-DDR400
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/Ja
Neue Funktionen: Gigabit-Ethernet, RAID (ICH5R Southbridge)

Intel 925
Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4 , Celeron (Prescott)
Sockel: 754, 939
USB/Firewire: Ja/Ja
Speicher: DDR2 400-DDR2 533
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/Ja
Neue Funktionen: Gigabit-Ethernet, RAID, Hardware-Firewall, AutoTuning (Übertakten, nur für Sockel 939)

K8T800 Pro
Hersteller: Via
Prozessoren: Athlon 64, Athlon 64 FX, Opteron
Sockel: 754, 939
USB/Firewire: Ja/Ja
Speicher: DDR200-DDR400
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/Ja
Neue Funktionen: Der Prozessor kann übertaktet werden, ohne dass der Takt von AGP- und PCI-Bus angehoben wird.



Tipp der Redaktion
Für den Einsatz des Athlon 64 empfehlen wir Mainboards mit Vias K8T800-Pro-Chipsatz. Derzeit liegen diese bei der Leistung vor Nvidias Nforce3.

Neueinsteiger

SAITEK P2500 RUMBLE FORCE

Dickes Ding



Unser neues Top-Gamepad ist das Saitek P2500 Rumble Force. Der Gamecontroller mit großzügigen Ausmaßen eignet sich folglich auch für Spieler mit großen Händen. Gummierte Ministicks und Seitenteile garantieren auch bei Langzeiteinsätzen eine rutschfeste Griffigkeit. Der kräftige Force-Feedback-Effekt ist recht geräuschintensiv, kann aber per Taste auf der Vorderseite abgeschaltet werden. Die Reaktion des Steuerkreuzes sowie der Ministicks ist sehr gut. (fm)

Hersteller: Saitek | **Preis:** € 30,-
Kategorie: Gamepad | **WERTUNG: 1,80**
Webseite: www.saitek.de

YESICO FL-350ATX(P/PFC)

Lautlose Leistung

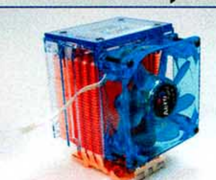


Das Yesico-Netzteil eignet sich dank der 14 Geräteanschlüsse und der großzügig bemessenen Kabellängen auch für Big-Tower-Gehäuse wie den Cooler Master Stacker. Laut Hersteller leistet das Gerät 350 Watt in der Spitze und eignet sich dank lüfterloser Kühlung auch für Silent-Systeme. Die PC-Games-Praxistests meisterte das Netzteil anstandslos. Problematisch ist wie bei fast allen passiven Netzteilen die Temperaturentwicklung: Der Innenraum des Rechners wird durch das bis zu 47 Grad Celsius warme Netzteil stark aufgeheizt. (fm)

Hersteller: Yesico | **Preis:** € 179,-
Kategorie: Netzteil | **WERTUNG: 2,21**
Webseite: www.hardware-rogge.de

AEROCOOL HT-101

Preiswerter Propeller



Obwohl der HT-101 über ein Vollkupfer-Kühlelement verfügt, ist er mit 524 Gramm relativ leicht. Das Acrylgehäuse bietet Platz für zwei 80-mm-Lüfter, enthalten ist aber nur ein Propeller. Neben dem Sockel A kann der HT-101 auch auf dem Sockel 478 verwendet werden. Im Betrieb ist der Lüfter mit 1,7 Sone hörbar, aber nicht störend. Ein Athlon XP 3200+ wird dabei auf gute 54 Grad Celsius gekühlt. Drosselt man den Lüfter auf 7 Volt, so ist die Lautheit mit 0,4 Sone sehr gut und die Kühlleistung mit 58 Grad Celsius noch gut. (fm)

Hersteller: Aerocool | **Preis:** € 46,-
Kategorie: CPU-Kühler | **WERTUNG: 1,56**
Webseite: www.pc-icebox.de

CPU-KÜHLER

AMD

Modell	Hersteller	Preis	Sockel	Werkstoff	Wärmeentwicklung	Lautheit	Geeignet bis	Wertung
Silent Boost K8	Thermaltake	€ 30,-	754/940	Kupfer	52/54 Grad Celsius	1,6/0,5 Sone	Athlon 64 3400+	1,52
Blade 64 Papst80	EKL	€ 31,-	754/940	Alu/Kupfer	54/63 Grad Celsius	1,4/0,4 Sone	Athlon 64 3400+	1,60
CNPS7000A-Cu	Zalman	€ 44,-	A/478/754/940	Kupfer	55/58 Grad Celsius	2,7/1,1 Sone	XP 3200+/P4 3,2	
	Top-Produkt:	Das Verax-Konzept mit ultraleisen Lüftern ermöglicht einen extrem leisen Betrieb des Athlon 64 3400+. Allerdings sind keine Reserven für höher getaktete CPUs mehr vorhanden.						1,63
Polargate 64FX Cu S	Verax	€ 129,-	754/939/940	Kupfer	46/50 Grad Celsius	2,9/0,3 Sone	Athlon XP 3400+	1,66
Cool sixty-four	Ultron	€ 23,-	754/940	Alu/Kupfer	55/60 Grad Celsius	2,2/0,3 Sone	Athlon 64 3400+	1,66 !

SPARTIPP

INTEL

Modell	Hersteller	Preis	Sockel	Werkstoff	Wärmeentwicklung	Lautheit	Geeignet bis	Wertung
HT-101	Aerocool	€ 46,-	A/478	Kupfer	54/58 Grad Celsius	1,7/0,4 Sone	XP 3200+/P4 3,4	1,57
SP-97	Thermalright	€ 60,-	A/370	Kupfer	52/57 Grad Celsius	1,8/0,5 Sone	XP 3200+	1,70
HPS1	Sharkoon	€ 34,-	A/370	Alu/Kupfer	55/59 Grad Celsius	1,6/0,4 Sone	XP 3200+	1,72
Samurai	Scythe	€ 28,-	A/370/478/940/754	Kupfer	53/62 Grad Celsius	3,7/0,3 Sone	XP 3200+	1,74 !
Pipetower 7	Cooler Master	€ 40,-	A/370	Alu/Kupfer	57/70 Grad Celsius	0,5/0,2 Sone	XP 3200+	1,81

SPARTIPP

NETZTEILE

Modell	Hersteller	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	Lautstärke (Win/3D)	Wärmeentwicklung (3D)	Lautstärke (Win/3D)	Wertung
BQT P4-400W-SW1,3	Be Quiet!	€ 79,-	400/220 Watt	28/40/20 Ampere	0,6/0,6 Sone	34 Grad Celsius	1,92
QT-02400 G	QTechnology	€ 90,-	400/220 Watt	28/32/18 Ampere	0,5/1,2 Sone	37,5 Grad Celsius	
	Neueinsteiger:	Alle Details über den höchsten Netzteil-Neueinsteiger in diesem Monat finden Sie in den Einzeltests auf Seite 160.					2,09 !
FSP350-60PN	Fortron Source	€ 99,-	350/220 Watt	28/30/18 Ampere	0,5/1,4 Sone	39 Grad Celsius	2,15
FL-350ATX(P/PFC)	Yesico	€ 179,-	350/220 Watt	20/30/16 Ampere	0/0 Sone	47 Grad Celsius	2,21
EFN-300 Fanless	Etasis	€ 174,-	300/180 Watt	23/25/18 Ampere	0/0 Sone	48 Grad Celsius	2,28

NEUEINSTEIGER

GEHÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Montage/Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Geh.	Lautst. dB(A)/Sone	Wertung
X-Alien	Levicom	€ 134	7/5/6(6)	Leicht (6,0 Kilo)	45/52/28 Grad Celsius	48 dB(A), 5,4 Sone	1,77
Stacker	Cooler Master	€ 169,-	5/12/3(5)	Schwer (17 Kilo)	41/53/28 Grad Celsius	40 dB(A), 3,0 Sone	1,79
PC-V1000	Lian Li	€ 249,-	6/5/2(2)	Normal (8,5 Kilo)	44/58/30 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,80
Super Lanboy	Antec	€ 99,-	6/3/2(2)	Sehr leicht (4,0 Kilo)	46/52/29 Grad Celsius	42 dB(A), 3,3 Sone	1,82 !
Praetorian (PAC-T01)	Cooler Master	€ 149,-	6/4/4(4)	Leicht (6,0 Kilo)	44/48/30 Grad Celsius	46 dB(A), 4,4 Sone	1,82

SPARTIPP

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	Interface	Größe	U/min.	Cache	Lautheit	Wertung
WD740GD	Western Digital	€ 219,-	SATA	74 GByte	10.000	8.192 kByte	2,7 Sone	1,41
WD2500JB	Western Digital	€ 219,-	SATA	250 GByte	7.200	8.192 kByte	2,0 Sone	
	Top-Produkt:	Dank 7.200 Umdrehungen pro Minute, 8 MByte Cache und nicht zuletzt einer Speicherkapazität von 250 GByte ist die WD2500JB die erste Wahl für Spieler.						1,64
Deskstar 80 GB SATA	Hitachi	€ 69,-	SATA	80 GByte	7.200	8.192 kByte	2,0 Sone	1,66
Barracuda ST3200822A	Seagate	€ 150,-	IDE	200 GByte	7.200	2.048 kByte	1,6 Sone	1,68
Ganymede 80 GB	Excel Stor	€ 57,-	IDE	80 GByte	7.200	2.048 kByte	2,1 Sone	1,69 !

SPARTIPP

DVD-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Zugriff CD/DVD	Lesegeschwindigkeit DVD	Lesegeschwindigkeit CD	Wertung
Starspeed D16	MSI	€ 29,-	IDE	48x/16x	76/87 ms	14.551 kByte/s	4.189 kByte/s	1,82 !
DV-516E	Teac	€ 32,-	IDE	48x/16x	75/87 ms	15.844 kByte/s	6.590 kByte/s	1,92
DM168D	Cyberdrive	€ 43,-	IDE	48x/16x	92/83 ms	12.350 kByte/s	5.858 kByte/s	2,04
DVD-A06S	Pioneer	€ 54,-	IDE	40x/16x	80/110 ms	13.553 kByte/s	4.003 kByte/s	2,06
LTD-163	Lite-On	€ 27,-	IDE	48x/16x	101/99 ms	8.696 kByte/s	2.563 kByte/s	2,21

SPARTIPP

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 28,-	29	PS/2, USB	1,38
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 16,-	17	PS/2	1,43
Internet Navigator	Logitech	€ 26,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	
	Spar-Tipp:	Günstige Tastatur mit zahlreichen Sondertasten und gutem Anschlag. Für das flotte Blättern in langen Dokumenten ist ein Scrollrad auf der linken Seite vorhanden.			1,43
Navigator Office XP	Typhoon	€ 13,-	31 + Scrollrad	PS/2	1,46 !
Smart Office XP Keyboard	Hama	€ 29,-	32 + Scrollrad	PS/2	1,58

SPARTIPP

MAUS+TASTATUR-KOMBINATIONEN

Modell	Hersteller	Preis	Übertragung	Anschluss	Abtastrate	Wertung
Cordless Desktop MX	Logitech	€ 83,-	Kabellos	PS/2, USB	800 dpi	
	Top-Produkt:	Microsofts Desktop-Flaggschiff sieht dank Leder-Handauflage nicht nur edel auf dem Schreibtisch aus, sondern eignet sich auch für schnelle virtuelle Gefechte.				1,77
Wireless Desktop Elite	Microsoft	€ 73,-	Kabellos	PS/2, USB	400 dpi	1,77
Wireless Desktop Ice	Microsoft	€ 73,-	Kabellos	PS/2	400 dpi	1,86
Desktop Wireless Optical 6000	Creative	€ 38,-	Kabellos	PS/2, USB	800 dpi	2,16
Cordless Navigator FM	Typhoon	€ 32,-	Kabellos	PS/2	800 dpi	2,22 !

SPARTIPP

MAUSPADS

Modell	Hersteller	Preis	Größe	Höhe	Wertung
MTW Mouse Pad XXL	Gamers Wear	€ 30,-	25 x 44,5 cm	2,7 mm	1,34
	Top-Produkt:	**Das Mousepad XXL eignet sich durch seine gigantischen Ausmaße vor allem für Spieler, die mit einer geringen Abtastrate zocken!**			
Thunder 8	X-Raypad	€ 29,-	29 x 23,6 cm	4,2 mm	1,38
! Ricochet	Everglide	€ 23,-	30 x 24 cm	2,5 mm	1,44
Podium Mauspad Edition	Glidetapes	€ 50,-	30,5 x 24 cm	13 mm	2,05
Fuze	Everglide	€ 20,-	29,6 x 24,7 cm	4 mm	2,20

SPARTIPP

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX 700	Logitech	€ 45,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,32
	Top-Produkt:	**Der Maus-Thron wird auch in diesem Monat von Logitechs MX 700 besetzt. Derzeit ist noch kein neuer Anwärter auf die Poleposition in Sicht.**				
MX 510	Logitech	€ 33,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,56
Viper 1000	Razer	€ 43,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1.000 dpi	1,64
Wireless Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 40,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	1,75
! Wireless Optical Mouse	Microsoft	€ 27,-	3 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	1,76

SPARTIPP

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Force Feedback	Wertung
Force Feedback Racing Wheel	Thrustmaster	€ 80,-	10	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,34
Enzo Ferrari Force GT	Thrustmaster	€ 80,-	8 + Steuerk.	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,70
! FF380 Force Feedback	Trust	€ 60,-	6 + Steuerk.	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	1,97
Formular GP Racing	Logitech	€ 35,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	2,01
R440 Force Feedback Wheel	Saitek	€ 60,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	2,18

SPARTIPP

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Ministicks	Force Feedback	Wertung
Wingman Cordless Gamepad	Logitech	€ 39,-	13 + Schubregler	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 35,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
P2500 Rumble Force	Saitek	€ 30,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80
! Dual Action Gamepad	Logitech	€ 20,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,91

SPARTIPP

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Force Feedback	Wertung
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 77,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Vorhanden	1,46
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 305,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nicht vorhanden	1,68
Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	€ 48,-	9 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nicht vorhanden	1,82
! Cyborg Evo	Saitek	€ 27,-	12 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nicht vorhanden	1,82
Black Widow	Speed Link	€ 39,-	8 + Schubregler	2 + Coolie-Hat	USB	Vibrationsfunktion	2,24

SPARTIPP

SOUNDSYSTEME

STEREO

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 74,-	2+1	40 Watt	1,99
	Top-Produkt:	**Edel und stark: Das Logitech Z-3 klingt brillant und ziert jeden Schreibtisch. Das System lässt sich bequem über eine Kabelfernbedienung steuern.**			
I-Trigue L-3500	Creative	€ 114,-	2+1	48 Watt	2,00
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	2,01
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	2,20
! X-220	Logitech	€ 34,-	2+1	32 Watt	2,24
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 69,-	2+1	60 Watt	2,25
P380	Creative	€ 39,-	2+1	29 Watt	2,43
Platinum 2.1 System	Xtensions	€ 70,-	2+1	52 Watt	2,72

SPARTIPP

MEHRKANAL

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 389,-	5+1	450 Watt	1,36
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	1,56
Z-5300	Logitech	€ 164,-	5+1	280 Watt	1,75
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	1,76
Inspire T7700	Creative	€ 114,-	7+1	92 Watt	1,89
! Acoustic 5.1 Ampli. Sat.	Typhoon	€ 69,-	5+1	49,5 Watt	2,34
P580	Creative	€ 59,-	5+1	47 Watt	2,49
XPS 510 Classic	Hercules	€ 42,-	5+1	29,5 Watt	2,88

SPARTIPP

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,39
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,54
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,70
	Top-Produkt:	**Der Nachfolger der DMX 6fire 24/96 verfügt über 24-Bit/192-kHz-Wandler und bietet dank 5,25-Zoll-Einschub alle Anschlüsse in hervorragender Qualität.**			
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,96
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 87,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	2,32
! Muse 5.1 DVD	Hercules	€ 24,-	CMI 8738/PCI-6ch-LX	3x Line-Out, 1x MIDI	2,32

SPARTIPP

Die Rechner des Monats

Der AMD-PC



Fazit: Empfehlung für den AMD-Käufer. Der Sockel-754-Prozessor läuft dank Verax-Kühler flüsterleise.

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	Athlon 64 3400+ (Sockel 754)	€ 399,-
Kühler	Verax Polargate 64FX Cu S	€ 129,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo-FIS2R	€ 130,-
RAM	Corsair CMX512-4000 Pro	€ 320,-
Grafikkarte	Sappire X800 Pro	€ 399,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Western Digital WD2500JB	€ 219,-
Netzteil	BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Levicom X-Alien	€ 134,-

Der Intel-PC



Fazit: Das Pentium-4-System hat mit der X800 Pro die derzeit schnellste Grafikkarte an Bord.

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	Pentium 4 3,0 GHz (Prescott)	€ 289,-
Kühler	Zalman CNPS7000A-Cu	€ 44,-
Hauptplatine	Asus P4C800-E Deluxe	€ 185,-
RAM	Corsair CMX512-4000 Pro	€ 320,-
Grafikkarte	Sappire Atlantis X800 Pro	€ 399,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Western Digital WD2500JB	€ 219,-
Netzteil	BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 249,-

Der PC-Games-PC



Fazit: Unsere Empfehlung für unter 1.000 Euro setzt auf den Athlon XP 3000+ mit Nforce2-Board.

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	AMD Athlon XP 3000+ (Barton)	€ 154,-
Kühler	Thermalright ALX-800 (mit Y.S.-Tech-Lüfter)	€ 31,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 85,-
RAM	Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 273,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 190,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Seagate ST3200822A (200 GByte)	€ 115,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 41,-
Gehäuse	Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Nun kommt die Zeit, in der die Musik im Radio nicht mehr von Staumeldungen unterbrochen wird, sondern die Staumeldungen von Musik.

Die Regenwolken wirken irgendwie heller, die Ostereier in meinem Kühlschrank beginnen zu leben. Der scheue Motorradfahrer klebt wieder an den Leitplanken und die Holländer zerren ihr gesamtes Hab und Gut über die Autobahn. Kurz: Es sind Sommerferien. In dieser besinnlichen Zeit sollten wir alle lernen, auf etwas zu verzichten. Auf Arbeit! Und ich habe es mir zum persönlichen Anliegen gemacht, in dieser Jahreszeit jeden Randeuropäer einzeln zu begrüßen. Da meine finanziellen Mittel begrenzt sind, hält sich zwar der Reisekomfort in Grenzen, dafür ist es stets erlebnisreich. Beständen Silberfischchen wirklich aus Silber, wär ich nach meinen Urlauben reich. Letztes Jahr bestand das Fischbüffet aus einem Klapptisch am Meer und einem Netz. Aber was nimmt man nicht alles in Kauf, um wieder einmal eine Woche an irgendeinem Strand zu verbringen. Lästig finde ich nur die kleinen Kinder, die ständig von mir wollen, dass ich ein Stück beiseite rücke, damit sie auch mal am Strand sitzen können. Und ihr beachtet gefälligst das „Wort zum Sonntag" oder werdet weiter von rosshirtschen Urlaubsplänen genervt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Fehler des Monats

Grüß dich, Rainer!

Ich glaube, ich habe den Fehler des Monats gefunden. Was leisten lüfterlose Wasserkühlungen?

Also wirklich, dass der EC 900 900 Liter Kühlflüssigkeit pro Minute pumpen soll, ist wirklich erstaunlich. War das der Fehler?

WOLFGANG MAIER

Was die moderne Technik zu leisten vermag, grenzt immer wieder an ein Wunder. Diese Wasserkühlung ist ein Meisterwerk modernen Apparatebaus. Etwas lästig sind nur die oberschenkeldicken Leitungen. Nein, im Ernst: Du hast den Fehler des Monats gefunden, den wir in jeder Ausgabe absichtlich verstecken. Aber offenbar haben wir ihn diesmal etwas zu gut versteckt, da ihn bisher niemand außer dir gefunden hat. Es muss natürlich „900 Liter pro Stunde", nicht „pro Minute" heißen! In der nächsten Ausgabe machen wir es aber wieder einfacher. Versprochen!

Lebenslänglich

Hi Reiner!

Ich finde, dass euer Abo-Service viel besser wäre, wenn man zum Beispiel statt eines Jahresabos und eines Spiels einen Rechner bekäme – zum Beispiel für Zehn-Jahres-Abo. Ach ja, ich habe da noch 'ne Frage: Ist es illegal, Covers – also zum Beispiel Bilder in eurem Heft - zu laden und dann auszudrucken?

THOMAS RÖDDER

Da sich mein Vorname nicht mit „ei", sondern mit „ai" schreibt, fühl ich mich nicht so recht angesprochen – und das ist auch besser so. Mal im Ernst: Was interessiert dich nach zehn Jahren noch der PC, den du als Aboprämie bekommen hast? Wir könnten euch auch einen Kleinbus anbieten, wenn ihr ein Abo für 48 Jahre unterschreibt, oder eine kleine Eigentumswohnung für ein 116-Jahre-Abo. Nach deiner E-Mail kam mir aber die spontane Idee, als Prämie einen Duden anzubieten. In diesem kurzen Text 19 Rechtschreibfehler unterzubringen, die wir mühsam eliminieren mussten, ist schon eine erstaunliche Leistung. Die zweite Frage habe ich eh nur rudimentär verstanden. Ob du Bilder aus unserem Heft ausdruckst, ist uns ehrlich gesagt Banane. Mich würde eher interessieren, wie du Bilder aus unserem Heft laden willst. Solltest du allerdings unser Magazin wirklich zehn Jahre lang im Voraus abonnieren, komme ich persönlich vorbei, bring dir eine DVD mit allen unseren Covers und spendiere dir die Tinte, um sie auszudrucken.

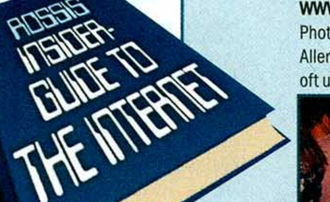
Altersfrage

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich hab mir neulich das Spiel Hollywood Pictures gekauft und musste feststellen, dass ich es nicht installieren kann, obwohl auf der Packung „DOS 5.0 und höher" steht. Ich besitze einen neuen Computer mir Windows XP. Ich fordere Sie hiermit auf, zu diesem Fall Stellung zu beziehen!

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN:
RONALD GEMMEKE

Sehr geehrter Herr Gemmeke, dieses Spiel war 1995 durchaus auf dem Stand der neuesten Technik, und wir waren damals auch sehr stolz darauf, es veröffentlichen zu können. Wenn wir damals „DOS 5.0 und höher" schrieben, meinten wir damit nicht sämtliche Betriebssysteme, die in den nächsten 45 Jahren vielleicht einmal unter Umständen entwickelt werden könnten. Sicher werden Sie verstehen, dass wir 1995 keinerlei Ahnung von Windows XP hatten. Das deuten von Kaffeesatz und lesen von Kristallkugeln gehört auch nicht wirklich zu unseren Stärken. Ich will jetzt auch nicht kleinlich wirken, aber wie Sie so überaus richtig feststellten, schrieben wir „DOS …" – von Windows war in der Anleitung nicht die Rede. Privat würde mich an dieser Stelle interessieren, wo Sie neulich dieses Spiel gekauft haben. Im Technischen Museum?



WWW.DESPECIAL.DE/HONKS
Photoshop ist ein wunderbares Programm. Allerdings wird dessen Unterhaltungsfaktor oft unterschätzt!



WWW.SUPERGEILERHOSTER.DE/GEILESEITE/INDEX.PHP
Sie möchten Ihre Homepage online stellen und suchen noch einen „supergeilen Hoster"? Hier ist er endlich:



WWW.GERMANAIRGUITARFEDERATION.DE
Sie sind auch einer dieser Typen, denen bei nächtlichen Kneipentouren nichts Besseres einfällt, als die Luftgitarre zu machen? Ist zwar arg retro, aber Sie sind in bester Gesellschaft!



PC-Games-Leser des Monats

Ich wusste schon immer, dass Biker offene Menschen sind. Unser Leser Stephan kann das jetzt auch beweisen. Wer selbst mit seinem Bild, einem abgefahrenen Screenshot aus einem Spiel oder etwas ganz anderem hier erscheinen möchte – mein Postfach ist durchgehend geöffnet.



Trugschluss

Hallo Rainer!

Ich glaube, dass ich auch mal in einer älteren Zeitschrift den „Fehler des Monats" gefunden habe! In der Rubrik „So testen wir" schreibt Thomas Weiß, dass sein „Einsames-Insel-Spiel" Dark Age of Camelot sei. Da stimmt doch was nicht, oder? Dark Age of Camelot ist ein reines Online-Spiel und damit ist es unmöglich, es auf einer „einsamen Insel" zu spielen. Wenn ich richtig liege, dann schicke mir bitte deinen gesamten Schreibtischinhalt!

GRÜSSE MALTE

Wie kommst du darauf, dass eine einsame Insel weder Strom noch Internet haben kann? „Einsam" bezieht sich rein auf die Bevölkerungsdichte, nicht auf die Summe der Vorzüge solch einer Insel. Die Insel in Castaway ist nicht einsam, sondern ein gottverlassener Fleck im Meer. Ein wenig Komfort soll (und kann!) schon sein. Nicht umsonst ist Urlaub auf einer einsamen Insel entweder schweineteuer oder die Folge eines tragischen Unglücks. Den Inhalt meines Schreibtisches schicke ich dir aber trotzdem, da ich zu faul bin, den Sondermüll zu entsorgen. Die brauchbaren Sachen hat bereits ein anderer abgegriffen.

Kriegsspiele

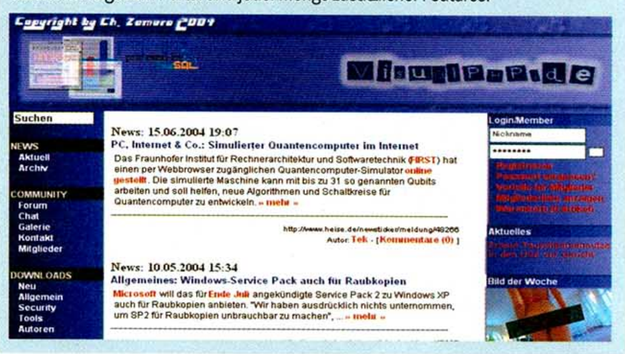
Hallo!

Sehe ich da was falsch oder werde ich mit zunehmendem Alter (43 Jahre) neurotisch? Wenn ich heutzutage in den Laden gehe, um mir Computerspiele auszusuchen, fällt mir Folgendes auf: Fast 80 Prozent der Spiele sind Kriegsspiele! Ich bin weder Pazifist noch sonst irgendwie politisch interessiert, aber wenn ich auf so vielen Verpackungen nur Panzer und Soldaten sehe, frage ich mich, ob unsere Jugend daran „gewöhnt" werden soll, dass Krieg etwas ganz Normales ist? Versteht mich nicht falsch, ich selbst habe zum Beispiel mit Begeisterung

Homepage des Monats

HTTP://PORTAL.COREREACTOR.DE

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Website unserer Leser vor. Um hier aufzutauchen, genügt eine kurze E-Mail an mich. Den Anfang macht Zam, Dauergast im PC-Games-Chat und Rekordhalter im Chat-Kunstflug. Es handelt sich hierbei um die Computec-Chatter-Galerie mit eigenem Portal und jeder Menge zusätzlicher Features.



Das Wort zum Sonntag

Zur Einleitung dieser Seiten gibt es regelmäßig meine Ansichten zu Gott und der Welt. Aber welches Thema würdet ihr euch an dieser Stelle wünschen? Mehr oder weniger ernst gemeinte Vorschläge an meine E-Mail-Adresse.

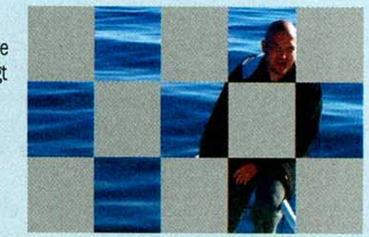
Quiz

An dieser Stelle findet ihr jeden Monat ein Quiz. Die richtige Antwort per E-Mail, Postkarte oder Brieftaube an mich. Zu gewinnen gibt es eine Rarität aus den Untiefen meiner Schubladen.

Die Frage des Monats lautet:

Kollege Florian „Adonis" Weidhase (Redaktion Tipps & Tricks) betätigt sich in seiner Freizeit auch als:

a) Origamilehrer
b) Skilehrer
c) Tauchlehrer



ROSSIS RUMPELKAMMER

Operation Flashpoint gespielt. Es ist eben doch etwas anderes, wenn ich Fantasiegegnern mit Zaubersprüchen eins überbrate, als wenn ich Menschen mit Maschinenpistolen durchlöchere. Lohnt es sich jetzt schon nicht mehr, gute zivile Spiele herzustellen?

GRUSS, HEIKO AUS BERLIN

Spontan würde ich jetzt sagen, dass wir den Markt haben, den wir verdienen beziehungsweise wollen. Wenn sich diese Art Spiel nicht wie geschnitten Brot verkaufen würde, wären die Regale nicht voll davon. Zudem ist es auch vollkommen normal, dass Inhalte von Spielen nicht singulär auftauchen, sondern in Rudeln. Streng genommen muss das sogar so sein! Warum? Ganz einfach: Jeder Hersteller will – und muss (!) das Risiko einer Fehlinvestition so gering wie möglich halten. Bei dem gewaltigen, finanziellen Aufwand, der heute nötig ist, um ein professionelles Spiel zu platzieren, kann schon eine einzige Fehlentscheidung das definitive Aus für ein Entwicklerstudio bedeuten. Aber es ist wirklich eine sehr interessante Frage, ob „wir" diese Spiele auch so haben wollen oder ob wir sie nur kaufen, weil sie zweifellos hervorragend umgesetzt wurden; aber irgendwie wären uns andere Inhalte eigentlich lieber. Allerdings bin ich nicht so ganz Ihrer Meinung, was den Bezug unserer Jugend zu dieser Art Inhalt betrifft. Ich denke nicht, dass wir uns deswegen an Krieg „gewöhnt" haben. Auch nehme ich an, dass unsere Leser diese Art Spiel primär wegen der spannenden Handlung kaufen und der militärische Hintergrund nur als Vehikel dient, um sie zu transportieren, keinesfalls als Selbstzweck. Wie denken unsere anderen Leser darüber? Schreibt mir eure Meinung!

Sponsoring

Hallo, liebes PC-Games-Team,

ich habe zwei Fragen. Die erste ist: Können Sie mich sponsern? Ich habe heute eine eigene, kleine Computerfirma eröffnet und brauche noch einen Supersponsor. Ich beschäftige mich in meiner Firma mit PC- und Konsolen-Spielen. Die zweite Frage ist: Könnt ihr mir helfen? Ich muss nach China fliegen, habe natürlich nicht das Geld und frage nach einer Spende. Mein Ticket kostet 778 Euro. Es geht um meine Verlobung. Ich habe schon 300 Euro bezahlt, nun fehlt mir der Rest. Ich mache sehr gerne für Sie Werbung oder das, was Sie möchten.

HORNICKEL PHILIPP

Sie bringen da offensichtlich etwas durcheinander – oder ich verstehe da wieder einmal etwas falsch. Sponsoring beantragt man doch eigentlich für Events, Sport- oder sonstige Vereine etc. Bei einer Firma nennt man das meines Erachtens auch nicht „Sponsoring", sondern „Kredit". Bin ich jetzt da auf einem mentalen Holzweg? Mal ganz abgesehen davon, dass wir eigentlich keinerlei Pläne haben, eine „Computerfirma" zu sponsern (warum sollten wir?), weigern wir uns hartnäckig, auch noch Ihre amourösen Kapriolen finanziell zu unterstützen. Nichts gegen Ihre werte Verlobte, aber sogar meine Kollegen unterwerfen ihre Familienplanung ihrer Finanzplanung! Mich persönlich würde jetzt aber interessieren, wie und in welchem Rahmen Sie auf Ihrer „Vorlobungsfahrt" für uns Werbung machen wollten. Und dass Sie „machen, was wir möchten", ist zwar sehr löblich, aber was wir in diesem Zusammenhang möchten, ist eigentlich immer jugendfrei und hat stets etwas mit „Arbeit" zu tun.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats?



KÖRPERWELTEN Welche Wasserkühlung reicht aus, um PC-Games-Redakteur Dirk Gooding wieder auf Normaltemperatur herunterzuregeln?

Jörn Pomplitz aus der Handballer-Hochburg Gummersbach hat zu Recht festgestellt, dass sich offenbar nicht nur PC-Gehäuse kunstvoll bemalen lassen: Hugh Hefners Playboy-Bunnys mischten sich unters Volk einer Ubisoft-Party zum Aufbauspiel The Mansion (kommt im Herbst). Zwar hat Jörn weder die zwei Frolleins noch Dirks Kappe noch das Tablett gewonnen, ist aber dank großem PC-Games-Spielepaket bis Ende des Jahres mit Top-Titeln versorgt. Können Sie auch haben – schicken Sie einfach Ihren Vorschlag an die genannte Adresse.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 14. August 2004. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



DIENST AN DER WAFFE PC-Games-Redakteur Christian Sauerteig mit dem glücklichen Gewinner des großen Gewinnspiels zu Codename: Panzers.

SERVICE

Leserbriefe

Monat für Monat erreichen uns Tausende von Leserbriefen und E-Mails. Wir freuen uns auf Ihre Meinung zu Artikeln und Testergebnissen, auf Anregungen und Kritik.

1. Garrett spricht deutsch

Im Test-Artikel in der vorletzten Ausgabe zu Thief: Deadly Shadows wurde angegeben, dass die Sprache Deutsch ist, und in der Bewertung ist von „hervorragender" Synchronisation die Rede. Nun habe ich leider feststellen müssen, dass es keine Synchronisation gibt. Lediglich geschriebener Text wurde übersetzt. Habe ich eine falsche Ausgabe gekauft oder fand tatsächlich keine vollständige Lokalisation statt – oder kommt die noch?

MICHAEL MEIER

Thomas Weiß: Ganz klar ein Fehler unsererseits. Tatsächlich haben wir die englische Version getestet und auch bewertet, richtig müsste es also heißen: „Hervorragende englische Sprachausgabe". Sie haben also nicht die falsche Version des Spiels gekauft, die deutsche Version enthält wirklich nur deutsche Untertitel und keine deutsche Sprachausgabe. Eine vollständige Übersetzung ist derzeit nicht geplant.

2. Need for Cockpit-Ansicht

Wird es in Need for Speed Underground 2 eine Cockpit- oder wenigstens eine Motorhaubenansicht geben? Ich hoffe es – Fahren mit dem Lenkrad aus einer Heckansicht oder aus einer Sicht von oben bringt keinen Spaß. Man fühlt sich nicht richtig im Spielgeschehen. Das ist auch der Grund, warum ich mir das erste Need for Speed Underground nicht gekauft habe.

DIRK MÖRBE

Heinrich Lenhardt: Da wird sich wohl nichts tun, das Team hat keine weiteren Ansichten erwähnt. Es bleibt anscheinend bei der cockpit-/motorhaubenlosen Ego-Ansicht, auch wenn nicht auszuschließen ist, dass im Laufe der Entwicklung noch weitere Neuerungen verlautbart werden.

3. Wer hat's erfunden?

Zu eurer Vorschau zu Brothers in Arms muss ich doch eine Kleinigkeit loswerden: Diese Filmumsetzung mag zwar sehr gut gelungen sein (bereits an ein paar Screenshots in einer vorherigen Ausgabe habe ich sofort den „Film" wiedererkannt), allerdings finde ich es unehrlich von Mr. Pitchford, sich für seine Nachforschungen (beziehungsweise die seines Teams) zu loben. Ob Fox-Kompanie, Namen (zum Beispiel Matt Baker), Orte, Landschaften oder Szenerien: Alles wurde aus der Serie Band of Brothers übernommen. Ich finde es peinlich, dass sich Gearbox mit fremden Federn schmückt und die spannende/ergreifende/mitreißende/dichte Geschichte beziehungsweise Atmosphäre von Band of Brothers als eigene Leistung verkauft. Man sollte lieber „Special thanks to Tom Hanks, Steven Spielberg, and staff" auf die Verpackung drucken.

STEPHAN ALT

Thomas Weiß: Natürlich haben sich die Entwickler auch von **Band of Brothers** inspirieren lassen (auf Pitchfords Privatkinoleinwand standen bei meinem Besuch alle **Band of Brothers**-Episoden in der Auswahlliste!), aber dabei sollte man nicht vergessen, dass sich das Spiel aufs 502. Fallschirmjägerregiment konzentriert, während Spielbergs Serie die Erlebnisse des 506. Regiments (Easy Company, die auch zur 101st Airbone Division gehört) schildert.

4. Radsport Manager

Zwar gehöre ich nicht zu jenen, die alle 21 Teams kennen, und nehme wegen der Tour auch nicht extra Urlaub, ich sehe aber gern Radsport. Eine 60er-Wertung trägt wohl dazu bei, mir den Kauf gehörig zu überlegen (oder eben auf den Nachfolger zu hoffen), während andererseits aber auch zwei Fragen auftauchten: 1. Ich weiß zwar nicht, um wen es sich bei dem „Yukovlev" auf den Bildern handelt, aber mit „Klödin" ist sicherlich Andreas Klöden und mit „Rolf Aldeg" Rolf Aldag gemeint – aber wie kann das in einem Spiel sein, das Originallizenzen besitzt? Zwei unterschiedliche Versionen? 2. Wenn manche Rennen einige Stunden dauern, kann man eigentlich während dieser Zeit speichern?

UNBEKANNT

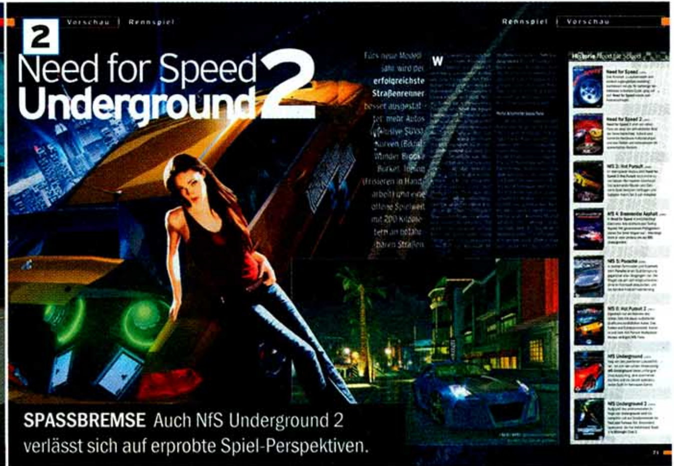
Christian Sauerteig: In unserer Test-Version waren die Originaldaten noch nicht komplett eingepflegt, in der Verkaufsversion sind sie es natürlich. Speichern ist nicht möglich, allerdings können die Rennen beschleunigt werden.

5. Hardware-Einkaufsführer

Ich muss sagen, ich war sehr begeistert, als ich die neueste Ausgabe eures Magazins aufschlug.



MITTEN INS SCHWARZE Thief 3 gehört derzeit zu den Favoriten der PC-Games-Leser.



SPASSBREMSE Auch NfS Underground 2 verlässt sich auf erprobte Spiel-Perspektiven.

Da für mich eure Bewertungen meist kaufentscheidend sind, war es natürlich eine große Freude, zu sehen, dass ihr die Tests ausgeweitet habt, mehr Hardware zeigt und genauer auf Neuheiten eingeht. Erst kürzlich habe ich mir Maus und Tastatur nach euren Tests gekauft, sprich den jeweiligen Testsieger. Zusammenfassend kann ich nur sagen, dass es eine sehr schöne Erweiterung des Hardwarebereiches ist. Und genau dieser ist ja für jeden Spieler auch immer wieder sehr interessant.

TIMO

Daniel Möllendorf: Danke für das Lob und die Anregung. Die Leserbriefe und nicht zuletzt der Erfolg unseres Schwestermagazins **PC Games Hardware** belegen das enorme Interesse unserer Leser an diesem Thema. Wir werden hier sicherlich noch nachlegen. Für konkrete Verbesserungsvorschläge sind wir immer offen.

6. Brüder im Geiste

Erst einmal großes Lob für Ihre Ausgabe 08/04 mit dem umfangreichen D-Day-Sonderteil und vor allem für die Brothers-in-Arms-Vorschau. Wirklich sehr gelungen. Ihre Meinung zum Thema „Spaß im E-Krieg" habe ich mit Interesse gelesen. Kann (darf) man überhaupt im Zusammenhang mit Krieg Spaß haben? Dies ist in der Tat eine sehr heikle Frage, die man spontan eigentlich nur mit einem „Nein" beantworten kann. Dennoch spiele auch ich sehr gerne Spiele, die sich mit dem Zweiten Weltkrieg beschäftigen, und ich habe mir auch schon die gleiche Frage wie Sie gestellt: was ein Kriegsveteran darüber denken würde, dass wir uns mit diesen Spielen vergnügen. Sie sollten auf keinen Fall – wie Randy Pitchford richtig bemerkt – „in Watte verpackt werden". Call of Duty hat hier schon erste gute Ansätze. Ich kam jedenfalls während des Spielens schon ins Grübeln, als ich als Russe ohne Waffe auf die deutschen Stellungen zurennen sollte. Man sollte solche Spiele vielleicht auch nicht „Kriegsspiele", sondern, wie Sie es auch schon in der PC Games getan haben, „Dokumentarspiele" nennen. Sie sollen quasi wie Bücher, Filme oder Aufzeichnungen an die damaligen Geschehnisse erinnern und die Ereignisse möglichst neutral von BEIDEN Seiten zeigen.

CHRISTIAN ENGELKE

Schon seit langem stelle ich mir die Frage, wie es sein kann, dass ich als einigermaßen aufgeklärter Geist, überzeugter Kriegsdienstverweigerer und obendrein noch Enkel eines ehemaligen Wehrmachtssoldaten einen wahnsinnigen Spaß daran habe, meine Freunde im Netzwerkspiel „um die Ecke zu bringen"? Noch schlimmer: Wie kann ich es fertig bringen, bei Battlefield mit dem Sturzkampfbomber über die Steppe Russlands zu jagen und russische Panzer zu jagen, wo ich doch aus wahrhaft bedrückenden Erzählungen meines Opas (der dabei war und mit viel Glück mit dem Leben davongekommen ist) zu glauben weiß, wie unendlich furchtbar dieser Krieg war? Ich bin ungefähr zu dem gleichen Schluss gekommen wie Sie: Den Unterschied macht das Leid, das meine Gegner auf dem virtuellen Schlachtfeld eben nicht empfinden. In Computerspielen kommt glücklicherweise keiner wirklich zu Schaden, der Wettbewerb steht im Vordergrund. Ich bin froh, dass PC Games dieses Thema aufgegriffen hat! Weiter so!

A. GREEN

7. Schnäppchen?

Ich habe bei Ebay ein Angebot für den neuen Ego-Shooter Doom 3 gefunden. Versandt wird das edle Stück aus Thailand, natürlich die unzensierte Version (UK) und für wenig Knete (€ 19,99). Ich bin auch scharf auf das Spiel, aber nicht so blöd, so ein Risiko einzugehen. Ist sowas überhaupt legal?

SEBASTIAN JANZE

Petra Fröhlich: Ganz klar illegal, erst recht zu einem Zeitpunkt, der mehr als einen Monat vor dem Verkaufsstart liegt. Gleiches gilt für angebliche Versionen von **Half-Life 2** oder **STALKER** – wenn Sie überhaupt Post erhalten (viele Leser haben nach der Überweisung gegenteilige Erfahrungen gemacht), dann allenfalls eine dürftige CD, auf der sich eine frühe Alpha oder Beta befindet – unvollständig, ungetestet, unzusammenhängend, auf vielen Systemen erst gar nicht lauffähig oder stark ruckelnd, weil nicht optimiert. Finger weg!

Anschrift

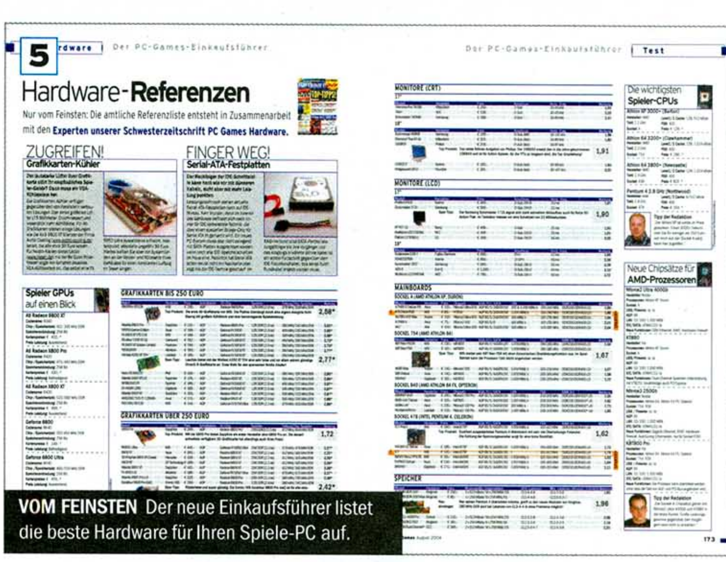
Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



BLUTSBRÜDER Brothers in Arms simuliert den D-Day wie kein anderer Shooter zuvor.



VOM FEINSTEN Der neue Einkaufsführer listet die beste Hardware für Ihren Spiele-PC auf.



RISIKO EBAY Zuweilen entpuppt sich ein vermeintliches Schnäppchen als überteuerte Raubkopie.

GEBURTSTAGS-AUSGABE: 12 Jahre PC Games!

Im nächsten Heft

▶ TEST

Die Sims 2

Sie flirten, sie streiten, sie heiraten, sie werden berühmt und seit neuestem altern sie auch: In frischer Optik und mit unglaublich vielen Möglichkeiten melden sich die Sims zurück. PC Games testet die wichtigste Strategie-Neuerscheinung des Jahres!



▶ Test

Call of Duty, Far Cry (dt.), Battlefield Vietnam, Doom 3: Kann **Medal of Honor: Pacific Assault** da mithalten?



▶ Tipps

Wie Sie von Anfang an alles aus den **Sims** herausholen. Außerdem: Secrets, Cheats, Tuning-Tipps zu **Doom 3**!



▶ Auf CD und DVD

PC Games Reporter gewährt erneut einen Blick hinter die Kulissen. Geplant für „Ab 18"-DVD: die **Doom 3**-Demo.



▶ Hardware

Leistung zählt: Wir zeigen, wie Sie Ihren Rechner selbst benchmarken – ohne sich dabei selbst zu betrügen ...



Die PC Games 10/04 erscheint am 25. August!
Vorab-Infos ab 23. August auf www.pcgames.de

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100 | **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de/ | **E-Mail:** computec.abo@pvz.de
Postadresse:
Computec Abo-Service, | Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch: 0451-4906-700 | Per Fax: 0451-4906-770

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40 | (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at | Postadresse: Leserservice GmbH | St. Leonharder Str. 10 | A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 | Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20 | PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich, Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: David Bergmann, Christian Sauerteig, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Thomas Weiß
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware: Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Anzeigenkontakt
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341 | Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne : Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen : Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac: Telefon: +49-911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe unten.

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

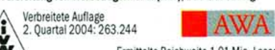
Verlag: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Verbreitete Auflage
2. Quartal 2004: 263.244

Ermittelte Reichweite 1,01 Mio. Leser

Zockerprämie

Wenn Sie jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als **kostenloses Dankeschön** das **Zboard-Starter-Kit** von Bigben Interactive.



Zocken, schreiben, spielend siegen! Mit dem auswechselbaren Tastaturblock vom Zboard haben Sie gleichzeitig eine Tastatur und eine erstklassige Spiele-Hilfe! Einmal eingelegt, ist die beigelegte Standard-Tastatur die perfekte Basis für den alltäglichen Windows-Gebrauch. Selbst PC-Anfänger profitieren von dieser Tastatur, denn neben den Buchstaben finden Sie noch die wichtigsten aufgedruckten PC-Tastenkürzel. Zum Spielen bauen Sie im Handumdrehen das beiliegende Gaming Keyset ein – der Treiber merkt den Wechsel selbstständig. Durch die abgesetzten Spezialtasten können Sie beliebte Ego-Shooter wie **Battlefield: Vietnam**, **Far Cry**, **Call of Duty** und **Söldner – Secret Wars** deutlich besser steuern. Selbstverständlich unterstützt das Zboard auch alle anderen Spiele, die die Tastatur verwenden. Damit Sie in hektischen 3D-Gefechten nicht das Fluchen anfangen, verarbeitet das Zboard bis zu 8 Tastendrücke gleichzeitig. Darüber hinaus dient die Multifunktions-Tastatur auch als USB-Hub: An der Rückseite können Sie zwei USB-Geräte anschließen.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Zboard (Art.-Nr. 002547)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PG PR 14

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



September 1994

Kurioses am Rande

Mit **Tony & Friends in Kellog's Land** ziert die Cover-Disk der PC Games eines der Mitte der Neunziger so populären Werbespiele: Tabakfirmen, Lebensmittelproduzenten, selbst Parteien lassen Minispielchen entwickeln, die sie dann kostenlos oder gegen geringe Gebühr unters Spielervolk bringen. Die Qualität einiger Exemplare ist erstaunlich hoch und kann durchaus mit den „Großen" mithalten. Mittlerweile gibt es Werbespiele fast nur noch als Flash-Programme Im internet.



Hardwaretrends

In einem großen Soundkarten-Special inspiziert PC Games die aktuellsten Spiele-Klangkörper. Spitzenmodell ist die Sound Blaster AWE 32, die dank Wavetable-Synthese mit beeindruckenden General-Midi-Klängen aufwarten kann. Allerdings sind die Treiber alles andere als ausgereift und verweigern die Zusammenarbeit mit den meisten Spielen. Besser schneidet Terratecs Maestro 32 ab, die zudem mit umgerechnet rund 350 Euro relativ günstig ist.

Test des Monats

Mit **Theme Park** versucht sich Star-Designer Peter Molyneux zusammen mit dem Bullfrog-Team an einer Wirtschaftssimulation. Das Experiment gelingt: Der Disneyland-Simulator bereichert das angestaubte Genre, das sich seinerzeit noch auf trockene Tabellen und Statistiken stützt, um schicke Cartoon-Grafik und vor allem ein einfallsreiches Feedback-System. Als Spieler kann man die Besucher des Freizeitparks bei ihrem Bummel um die Buden beobachten und anhand von Gedankenblasen ihre Eindrücke ablesen. Schweben über den Köpfen der Geisterbahn-Besucher lauter Burger, so ist das ein eindeutiges Zeichen, dass sich mit einer Pommesbude in der Nähe der Warteschlange ordentlich Reibach machen lässt. Obwohl **Theme Park** eines der finanziell erfolgreichsten Bullfrog-Spiele ist, soll fast ein Jahrzehnt vergehen, bis sich Molyneux mit **The Movies** wieder an ein Aufbauspiel dieser Art wagt. An **Theme Hospital** und **Theme Park 2** wirkt er nicht mehr persönlich mit.





Was wurde eigentlich aus ... Roland?

Bevor 1994 mit der Sound Blaster AWE 32, der Terratec Maestro 32 und anderen Klangboards der General-MIDI-Standard Einzug in Heimcomputer hält, ist Game-Musik ein einziges Trauerspiel: Quäkende FM-Synthese, qualitativ selbst aktuellen Handys unterlegen, und schlechte Digitalaufnahmen martern die Lautsprecher. Nur wer eine Roland LAPC-1, SCC-1 oder später die Sound Canvas sein Eigen nennt, erfreut sich an glasklaren Samples, die durchaus mit denen damaliger Keyboards mithalten können. Da die Roland-Boards allerdings rund 1.000 Mark (512 Euro) kosten und nur von absoluten Top-Titeln wie **Origins Wing Commander** unterstützt werden, hält sich die Verbreitung arg in Grenzen. Trotzdem erlangt der Name Roland unter PC-Spielern einen geradezu legendären Ruf, der erst in den späten Neunzigern wieder an Glanz verliert. Heute hat sich die 1972 im japanischen Osaka gegründete Firma nahezu vollständig aus der Soundkarten-Produktion zurückgezogen und ist im PC-Sektor nur noch im Profi-Bereich aktiv.



Die Top-5-Tests

1. TIE Fighter | Lucas Arts
Der **X-Wing**-Nachfolger bringt fairere Missionen und eine bessere Story.

2. Overlord | Rowan
Solider Weltkriegs-Flugsimulator. Einer der ersten mit SVGA-Grafik!

3. Pizza Connection | Software 2000
Humorige WiSim aus deutschen Landen rund um italienische Teigfladen und die Mafia.

4. Wing Commander Armada | Origin
Netzwerk-Ableger der Weltraum-Actionserie. Seiner Zeit voraus.

5. Kick Off 3 | Anco
In Zeiten von **FIFA Soccer** hoffnungslos veraltete Fußball-Simulation

Die PC Games Mailbox

Nach einem dreimonatigen Testlauf geht im Juli 1994 die „PC Games Mailbox" ans Netz. Lange bevor im World Wide Web PCGames.de das Licht der Welt erblickt, haben Modembesitzer so Zugriff auf das PC-Games-Software-Archiv (damals immerhin 6 GByte groß), treten mit der Community und den Redakteuren in Kontakt und spielen die ersten Online-Spiele.



Messestress auf der CES

Bevor die E3 in Fahrt kommt, ist die Consumer Electronics Show Nabel der Spielewelt. Ähnlich wie bei der heutigen Internationalen Funkausstellung dreht sich die Show primär um Haushaltselektronik wie Fernsehgeräte oder Stereoanlagen, aber am Rande stellt auch die Spielebranche ihre gesammelten Neuheiten vor. Highlights der 94er-Messe in Chicago sind unter anderem Lucas Arts' Adventure **Full Throttle** und ein **Star Wars**-Shooter sowie das beeindruckende 3D-Actionspektakel **Descent**. Nur hinter verschlossenen Türen präsentiert Sir Tech die erste Version von **Wizardry 8** – das erst 2001 erscheinen wird. Bei den Hardware-Herstellern liegt das Thema Virtual Reality im Trend und bringt absonderliche Gerätschaften hervor – etwa den Forte-3D-Helm oder die „Virtual Guitar" getaufte Joystick-Gitarre samt Rockstar-Spiel.





neocron 2
BEYOND DOME OF YORK
Wissen, was gespielt wird
PC Games
WWW.NEOCRON.COM
PC GAMES SPECIAL

Fahrzeuge in Neocron

In Neocron kann man – das entsprechende Kleingeld vorausgesetzt – unterschiedlichste Fahrzeuge kaufen. Hier sehen Sie drei Boliden für unterschiedliche Einsatzzwecke.

HEAVY ASSAULT SCORPION TRIKE Das Scorpion Trike ist mit einer 20-mm-Kanone als sekundäre Waffe ausgestattet, während der Fahrer den Raketenwerfer mit 3er-Salve als primäre Waffe kontrolliert. Der Raketenwerfer kann großen Schaden anrichten, besonders gegen langsame Ziele. Die 20-mm-Kanone für den Beifahrer ist vergleichsweise leicht zu benutzen.



HOVERBIKE Das Hoverbike schwebt dank Hovertechnologie über dem Boden. Es ist unbewaffnet, schnell und wendig. Daher wird es hauptsächlich als Reise- und Erkundungsfahrzeug eingesetzt. Es ist außerdem vergleichsweise billig, sodass auch Anfänger es relativ früh benutzen können.

NEXT RHINO 4 X 4 CHAINCRAFT V.2
Der Rhino ist das leistungsstärkste Angriffsfahrzeug in Neocron und ist somit für Clankämpfe prädestiniert. Durch vier einzeln aufgehängte Ketten ist das Fahrzeug extrem geländegängig und durch das geschlossene Panzerchassis optimal geschützt. Der Rhino kann mit einem Fahrer, einem Bordschützen und zwei Passagieren besetzt werden. Bewaffnet ist der Rhino mit einer extrem weit reichenden Laserkanone.

FINSTERLING Dieser Kriegsdroide rückt mit schwerem Kaliber an.

KUTTENTRÄGER Psi-Mönche können aggressive und passive Psi-Kräfte erlernen.

PANZERSCHLACHT Der Rhino erweist sich bei der Monsterhatz als optimaler Panzer.

Was bin ich: Characterdesign in Neocron

Die Erschaffung des eigenen Charakters läuft in Neocron in sechs Schritten ab.

BERUF Zunächst wählt man unter den fünf Berufsklassen Meuchelmörder, Fahrer, Ingenieur, Mediziner oder Hacker.



CHARAKTER Die Charakterklassen unterscheiden sich nicht nur im Aussehen, sondern durch Attribute wie Stärke oder Intelligenz.



AUSSEHEN Bei der visuellen Anpassung bastelt man sich einen Avatar aus verschiedensten Gesichtern, Hautfarben und Haaren.

FÄHIGKEITEN Restpunkte werden auf Fähigkeiten verteilt. Unter Psi fällt z. B. passive oder aggressive Psi-Benutzung oder die Psi-Resistenz.

FRAKTIONEN Nun muss man sich noch die eigene Fraktion aus zwölf möglichen Gruppierungen aussuchen.

AUSWAHL Nun kann man einen der erschaffenen Charaktere wählen und je nach Fraktion in Neocron oder in Dome of York starten.

Als kleine Starthilfe für Neulinge haben sich die Entwickler für **Neocron 2** einiges einfallen lassen und praktische Features aus dem Vorgänger konsequent weiterentwickelt. So hilft beispielsweise ein Navigationssystem, ein gewünschtes Ziel ohne stundenlange Suche zu erreichen. Persönliche Nachrichten im Spiel geben wertvolle Tipps für das weitere Vorgehen und ein ausführliches Tutorial erleichtert den Einstieg. Noch einsteigerfreundlicher: In bestimmten Anfänger-Zonen schützen Sicherheits-Bots die Bürger vor Angriffen. Mehr zu diesen Abschnitten erfahren Sie im Kasten auf Seite 4.

Epische Missions-Ketten bringen hohe Gewinne

Zudem bieten sich die geradezu epischen Missionsketten an, um die unterschiedlichen Bereiche der jeweiligen Stadt kennen zu lernen. Falls Sie darauf keine Lust haben, tummeln sich in den Abwässerkanälen allerhand Gegner, deren Entsorgung auf Dauer sehr profitabel für Novizen sein kann. Generell gilt: Einzelgänger haben es in der Welt von **Neocron 2** spürbar schwerer als Team-Spieler. Das fängt beim oben erwähnten Ausflug in die Wastelands an und gilt auch für die Shoppingtour in der Stadt. Waffen von computergesteuerten Händlern sind teurer und noch dazu von schlechterer Qualität als selbst gefertigte Gegenstände von Mitspielern. Dazu zählen beispielsweise Implantate, die eine weitere Möglichkeit zur Verbesserung des eigenen Runners darstellen. Ein künstliches Herz beschert mehr Leistung und Augenimplantate verbessern gleichzeitig Sehstärke und feinmotorische Fähigkeiten. Aber: Je höher der Wirkungsgrad des Implantats, desto geschickter muss der eigene Charakter beim Implantieren sein, wenn man sie sich selbst einsetzen möchte. Alternativ können aber auch Mitspieler diese Aufgabe übernehmen. Eine andere Form des Teamworks wird bei den Fahrzeugen des Spiels sichtbar. Bewaffnete Vehikel erreichen dank Aufgabenteilung durch Fahrer, Navigator und Schütze eine größere Effizienz. Das ist vor allen in Auseinandersetzungen von organisierten Spielergruppen – so genannten Clans – wichtig. In **Neocron 2** nehmen diese Gefechte ganz neue Ausmaße an, weil mit einer Reihe von Gleitern erstmals auch in der Luft gekämpft wird.

Herausforderung für Experten

Brandneu im zweiten Teil sind zudem die „Wisdom of Ceres"-Fähigkeiten, die auch echten Experten neue Herausforderungen bieten. Fortgeschrittene Spieler erhalten so Zugang zu besonders starken und wertvollen Gegenständen wie speziellen Waffen oder Artefakten. Voraussetzung dafür ist, dass der eigene Runner bei allen Attributen den vollen Wert erreicht hat, ein spezifisches Objekt findet und eine dazugehörige Aufgabe löst.

RÜST-ZEUG

Die Tank Power Armour gehört zu den beliebtesten Rüstungen, die man in Neocron 2 kaufen kann. Zusätzlich trägt der abgebildete Trooper eine mehrfach aufrüstbare Plasma Cannon, die über der Schulter getragen wird.



GROSSWILD Dieser flugunfähige Reaper wird mit einer Plasma Cannon beharkt.

FLUGABWEHR Mit einem TrackJeep kann man auch heranfliegende Monster bekämpfen.

Sightseeing in der postapokalyptischen Zukunft

Die Spielwelt in Neocron 2 hat sich nahezu verdoppelt. Die Städte Dome of York und Neocron wurden um zahlreiche Ebenen und Sehenswürdigkeiten erweitert.

Neocron



DIE GUTEN Die Stadt Neocron ist aus dem Krieg mit Dome of York siegreich hervorgegangen. Hier herrscht relativer Luxus.

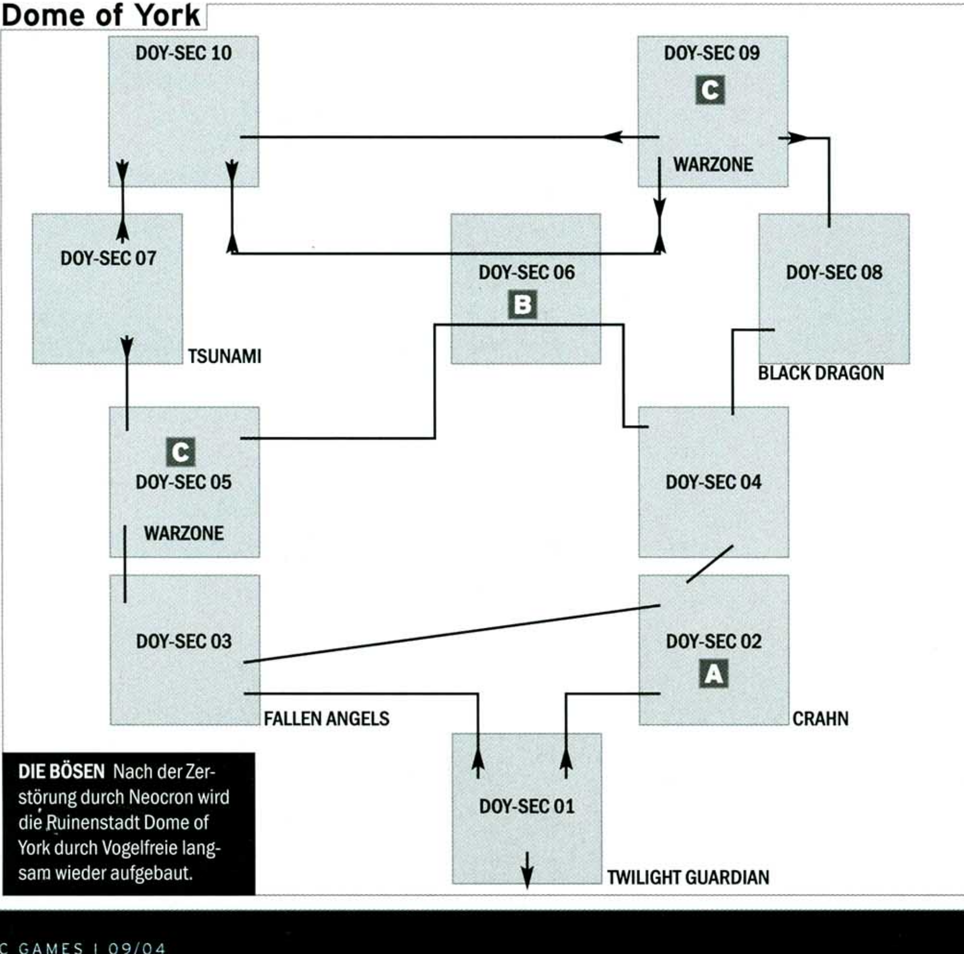


A CITY ADMINISTRATION Die Regierungsbehörde ist im Plaza-Bezirk zu finden.

B ROTLICHTVIERTEL Im Rotlichtviertel kann man illegale Gegenstände kaufen.

C BLUEPLEX CENTER Das beliebte Einkaufszentrum bietet alle nur erdenklichen Shops.

Dome of York



DIE BÖSEN Nach der Zerstörung durch Neocron wird die Ruinenstadt Dome of York durch Vogelfreie langsam wieder aufgebaut.



A CRAHN-HQ Hier residieren die Psi-Mönche, die mystische Fähigkeiten erlernen.

B DROGENHANDEL In Dome of York können an zahlreichen Stellen Drogen gekauft werden.

C KRIEGSSPIELE Das Wargames Inn ist eine virtuelle Deathmatch-Arena wie das NeoFrag.

Neocron - Gestern und heute

Nicht nur feinere Grafikeffekte und verbessertes Lightshading gibt es in Neocron 2 zu sehen, sondern die Areale wurden deutlich vergrößert.



Mehr Raum
Neocron 2 wird durch Unterstützung von DirectX-9-Features grafisch verbessert werden. Wichtig für das Gameplay ist jedoch, dass sich durch viele neue Sektoren die Spielwelt fast verdoppelt hat. Ein Teil der neuen Sektoren findet man als neue Ebenen in der Stadt Neocron und in Dome of York. In den Bildern links sieht man die alte Stadt Neocron; in den Bildern rechts die Skyline mit neuen Ebenen.

Was ist was in Neocron?

In Neocron 2 nutzt der Runner zahlreiche Einrichtungen, Arenen und Features zur Kommunikation und zum Training.





Das Hacknet
Das Hacknet ist eine Art Cyberspace, in den man sich materialisieren und in die verfeindete Stadt eindringen kann. Allerdings lauern im Hacknet Programme, Firewalls und andere Abwehrmechanismen, die erst einmal durch die Waffensoftware des Runners überwunden werden kann.

Neofrag
NeoFrag bietet den Spielern sichere Deathmatches – wobei „sicher" heißt, dass man im Todesfall keine Skills, Werte oder Gegenstände verliert. Im NeoFrag kann man seinen Kampfstil trainieren oder mit anderen Spielern Taktiken erproben. Für jede der acht Maps kann man die Anzahl der Mitspieler einstellen und ein Spiel starten.

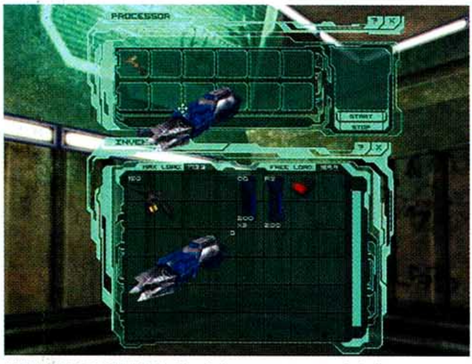
Terminal System
Im eigenen Appartement und an vielen Stellen in Neocron und Dome of York findet der Spieler Citycom Terminals, die die Kommunikation innerhalb des Spiels unterstützen. Neben E-Mail-Funktionen und Foren erhält der Runner hier auch Informationen über Quests und kann die Zeitung Neochronicle lesen.

Inventar
Das Inventar des Spielers ist sehr groß. Es passt so viel hinein, wie man tragen kann, sowie der so genannte Quickbelt. Der Quickbelt fasst zehn Gegenstände, die über die Ziffern 1-0 gewählt werden können. So kann man z. B. zwischen einer Waffe und einem Heilkit hin und herwechseln.

Als mindestens genauso gefährlich wie das Hacknet erweist sich die „Wastelands" genannte große Wüste, die wie eine Art natürliche Grenze zwischen den beiden Städten liegt. Dieses Terrain beherbergt allerhand gefährliche Mutanten und ist in keinem Fall der richtige Ort für Anfänger. Wer auf die für jeden getöteten Mutanten ausgelobte Kopfgeldprämie scharf ist oder sich auf die Suche nach wertvollen Schätzen in Ruinen freut, wird sich hier pudelwohl fühlen. Allerdings empfiehlt sich für schwächere Charaktere ein Gruppenausflug oder zumindest ein erfahrenerer Spieler als Leibwächter. Dieses ohnehin schon weitläufige und mit vielen Abenteuern und Monstern gespickte Wüstenterrain wird in **Neocron 2** nicht mehr erweitert. Stattdessen haben die Entwickler viel Zeit in grafische Verbesserungen investiert und atmosphäreförderliche Elemente wie das authentische Wettersystem implementiert. Die leicht angestaubte Engine aus dem Jahr 2001 wurde mächtig aufpoliert und unterstützt nun endlich DirectX-9-Features wie Pixel Shader und Bump Mapping. Die Texturen einiger Gebäude erstrahlen ebenfalls in neuem Glanze und die Spielermodelle wirken dank der höheren Polygon-Anzahl glaubwürdiger.

Selbst ist der Runner: So entsteht eine Freezer-Kanone

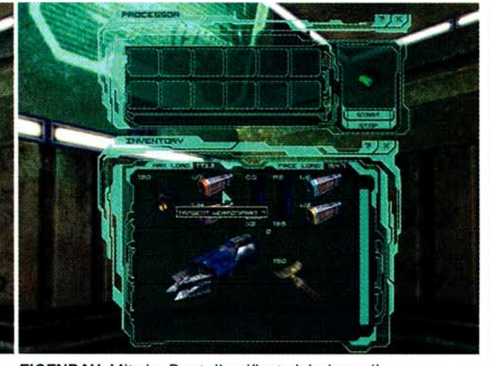
Das so genannte Craftingsystem in Neocron erlaubt eine Vielzahl an objektbezogenen Aktivitäten. Dazu zählen das Erforschen, Bauen, Reparieren, Recyceln und Ausschlachten von Gegenständen. Dazu werden jeweils verschiedene Fähigkeiten und Werkzeuge benötigt.



MATERIALSICHTUNG Zunächst muss man sich den Freezer zum Nachbau von einem anderen Spieler leihen.



BAUPLAN Zum Bau benötigt man zudem diesen Bauplan. Der so genannte Blueprint listet benötigte Teile auf.



EIGENBAU Mit vier Bauteilen lässt sich dann die Freezer-Kanone nachbauen.

selbst oder Weggefährten. Ganz anders der Tank, ein starker, aber wenig intelligenter Einzelkämpfer. Zusätzlich zu diesen fünf übergeordneten Kategorien gibt es mehrere Spezialgebiete wie „Hacken", „Schwere Waffen" oder „Passive PSI", die man im weiteren Spielverlauf erlernen kann. Um eine Fähigkeit zu verbessern, reicht schon die häufige Anwendung. Verletzt sich zum Beispiel ein Runner im Kampf, so steigert sich nach der Heilung langsam sein Durchhaltevermögen und er kann in künftigen Auseinandersetzungen mehr einstecken. Intelligenz und Geschicklichkeit steigert man durch das Erforschen von Gegenständen. Am Schluss der Charaktererstellung steht nur noch die Wahl der Fraktion an: Je nachdem für welche Gruppierung man sich entscheidet, startet das Spiel entweder im sauberen Neocron oder in der düsteren Ruinenlandschaft von Dome of York. Bürger beider Städte erhalten nach dem Spielstart eine kleine Wohnung mit eigenem Terminal für spielinterne Nachrichten; hier wird Ihre Spielfigur im Todesfall auch wiederbelebt. Ein echtes Atmosphäre-Plus: Mit über 140 verschiedenen Möbelstücken unterschiedlicher Stilrichtungen lässt sich das Appartement jetzt wohnlich einrichten und zum echten Zuhause ausbauen.

Reise in den Cyberspace

Welche Fraktion Sie gewählt haben, ist entscheidend für den weiteren Spielverlauf: Bürger von Dome of York haben keinen Zutritt zu Neocron und umgekehrt. Außerdem werden Sie von den Wachen angegriffen, sobald Sie vor den Toren der jeweils feindlichen Stadt auftauchen. Um trotzdem reinzukommen, gibt es zwei Wege: Entweder bedienen Sie sich roher Gewalt und überrumpeln die Wachposten. Oder Sie nutzen das im zweiten Teil neu eingeführte Hacknet. Spieler mit einem hohen Wert beim Talent „Hacken" können an bestimmten Zugriffspunkten in dieses globale Netzwerk einbrechen und sich so unter anderem in der gegnerischen Stadt materialisieren – vorbei an allen Aufpassern und Soldaten. Allerdings wird der Weg dahin durch Firewalls und andere Schutzeinrichtungen versperrt. Ganz anders als in der Außenwelt helfen im Kampf gegen diese Wächter Körperkraft und Durchschlagskraft wenig. Im Cyberspace wird mit speziellen, nur hier existenten Waffen gekämpft, und es kommt mehr auf Intelligenz und Geschicklichkeit der Akteure an. Natürlich steigern sich auch nur diese Werte während der virtuellen Gefechte.

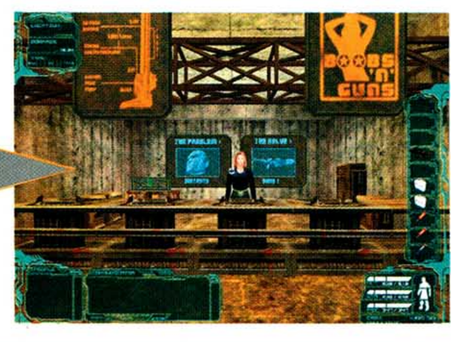


Die ersten Quests

Im Auftrag der jeweiligen Fraktion begibt man sich dann in eines der vielen, vielen Dungeons. In der Stadt Neocron sucht man dazu zum Beispiel das Industriegebiet auf oder steuert die Kanalisation oder aber finstere Nebenstraßen an, wo man auf allerhand Ungeziefer, Mutanten oder durchgeknallte Bettler trifft. Diese Gegner sind auch für Neulinge noch halbwegs problemlos zu bezwingen. Nach der Erfüllung des Auftrags gibt es eine Belohnung.

Die Einkaufstour

Das erste hart verdiente Geld aus den erledigten Aufträgen kann man in einem der zahlreichen Shops in den beiden konkurrierenden Städten ausgeben. Im ersten Schritt kann man sich bessere Waffen und sonstige Ausrüstung wie spezielle Rüstungen besorgen. Dabei gibt es besondere Gegenstände wie Drogen oder besondere, illegale Waffen in der Regel in den eher anrüchigen Rotlichtvierteln der Städte Neocron und Dome of York.





ÄRGER IM MILIEU Beim Rotlicht-Scharmützel setzt ein Psi-Mönch den Spruch Holy Lightning ein.

BÖSE BOTS Ein Aggressor-Mutant greift mit einer Gatling Gun an.

Erste Schritte in Neocron und Dome of York

Der Einstieg in Neocron 2 soll gegenüber dem Vorgänger vereinfacht werden. Hier sehen Sie die ersten Schritte in der postapokalyptischen Welt.

Neocron









Das Appartement

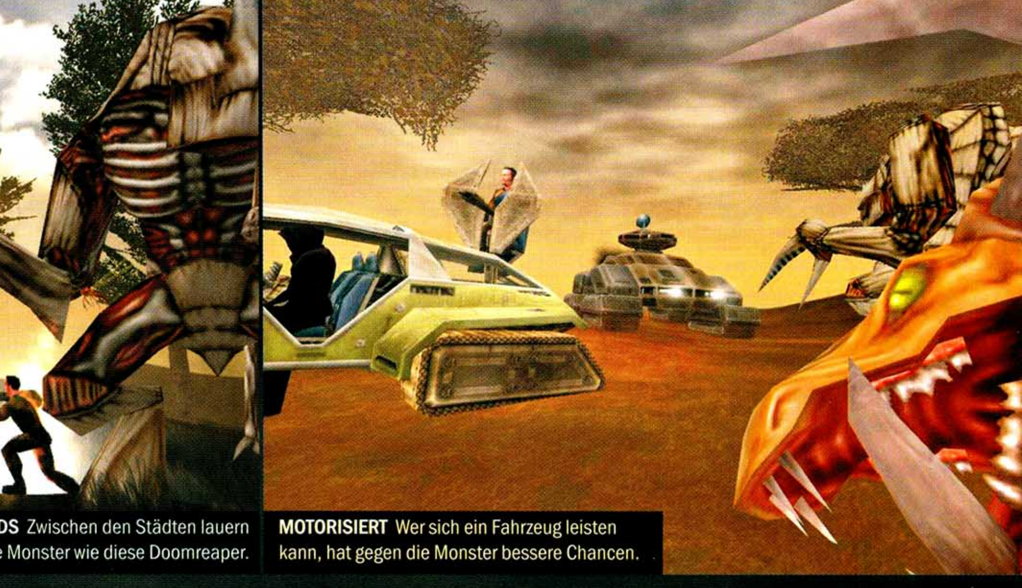
Jeder Spieler erhält ein einfaches Appartement, das sich je nach Auswahl der Fraktion in einem der Sektoren von Neocron oder Dome of York befindet. Jedes Appartement ist mit jeweils einem Terminal, GenRep (Teleportieren), Goguardian (Depot), Möbeln und ein paar Schränken ausgerüstet. Die Funktionen dieser Apparate werden in Infofenstern erklärt. Außerdem erhält der Spieler mehrere Begrüßungs-E-Mails, die ihm die weitere Vorgehensweise vorschlagen.

Das Hauptquartier

Im nächsten Schritt sollte der Spieler das Hauptquartier seiner Fraktion besuchen gehen. Dazu kann man die Wegweiserfunktion „NavRay“ benutzen. Hierbei wählt man das Fraktionshauptquartier aus einer Liste aus und schon werden Wegpunkte angezeigt, denen man nur bis zum Ziel zu folgen braucht. Im Hauptquartier findet man wiederum Nichtspieler-Charaktere mit allen möglichen Informationen und man kann sich dort eine Mission besorgen, um Erfahrungspunkte und Geld zu verdienen.

Dome of York

TEAMARBEIT Monster wie dieser Doomreaper können nicht nur mit den Klauen schlagen, sondern auch Feuerbälle werfen.



WASTELANDS Zwischen den Städten lauern gefährliche Monster wie diese Doomreaper.

MOTORISIERT Wer sich ein Fahrzeug leisten kann, hat gegen die Monster bessere Chancen.

Online-Rollenspiele in einer postapokalyptischen Welt sind rar gesät. Reakktor will mit Neocron 2 neue Standards im Genre setzen.

Gegen Ende des dritten Jahrtausends haben mehrere verheerende Atomkriege die Erde in einen verwilderten, lebensfeindlichen Platz verwandelt. Einst friedfertige Tiere sind zu blutrünstigen Bestien mutiert, blühende Oasen entwickelten sich zu giftigem Ödland und die ehemals harmonische Völkergemeinschaft ist in mehrere verfeindete Fraktionen zersplittert. In diesen düsteren Gefilden rund um die Metropole Neocron tummeln sich seit fast zwei Jahren knapp 16.000 „Runner" – so heißen die Spieler im futuristischen, nach dem zentralen Ort benannten Online-Rollenspiel **Neocron**. Im September dieses Jahres erweitern die Entwickler die Spielwelt um eine weitere Großstadt: Dome of York.

Krieg der Städte

Was ursprünglich als Add-on geplant war, hat sich inzwischen zu einem echten Nachfolger gemausert. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, was in den neuen Arealen auf Sie wartet und welche spielerischen Veränderungen auf Sie zukommen. Zu Beginn des Spiels liegt Dome of York größtenteils in Schutt und Asche: Ein nuklearer Angriff aus dem verfeindeten Neocron hat die stolze Stadt in eine Ansammlung von Ruinen verwandelt. Erst nach und nach werden die zerstörten Gebiete wieder besiedelt. Ob Ihr Charakter in **Neocron 2** in der nördlichen Stadt Dome of York oder im südlich des Kontinents gelegenen Neocron leben soll, bleibt ganz Ihnen überlassen. An der Charaktererstellung hat sich nichts geändert: Genau wie im H=auptspiel wählen Sie zu Beginn ein Alter Ego aus einer der vier verfügbaren Klassen aus. Da gibt es beispielsweise den Alleskönner „Private Eye", vergleichbar mit den vielfältig einsetzbaren Menschen in klassischen Online-Rollenspielen wie **Everquest**. Die anderen Klassen sind spezialisierter: Der Spion zeichnet sich durch besonders hohe Geschicklichkeit und Intelligenz aus, verfügt aber über wenig Stärke, Konstitution und vergleichsweise schwache Psi-Kräfte. Hingegen benötigt der Psi-Mönch dank exorbitanter Psi-Fähigkeiten keine Schusswaffen, sondern streckt Gegner mit mächtigen Zaubersprüchen nieder. Praktisch: Erfahrene Mönche heilen zusätzlich sich



ESSEN FASSEN In den Sypher-Restaurants kann man Essen kaufen und regenerieren.

Inhalt

Neocron 2



WELTENBUMMLER In Neocron 2 darf man eine fast doppelt so große Spielwelt erkunden.

ÄRGER IN ECHTZEIT In der Zukunftswelt von Neocron zetteln Monster actionreiche Duelle an.


neocron 2
BEYOND DOME OF YORK
Wissen, was gespielt wird
PC Games
WWW.NEOCRON.COM
PC GAMES SPECIAL